THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ
06.2011 | 91
PC WORLD VIETNAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH

Chủ điểm

NHỮNG KẺ GIEO "BI KỊCH"

ANOMALY: WARZONE EARTH
XÔNG PHA VÙNG CHIẾN SỰ

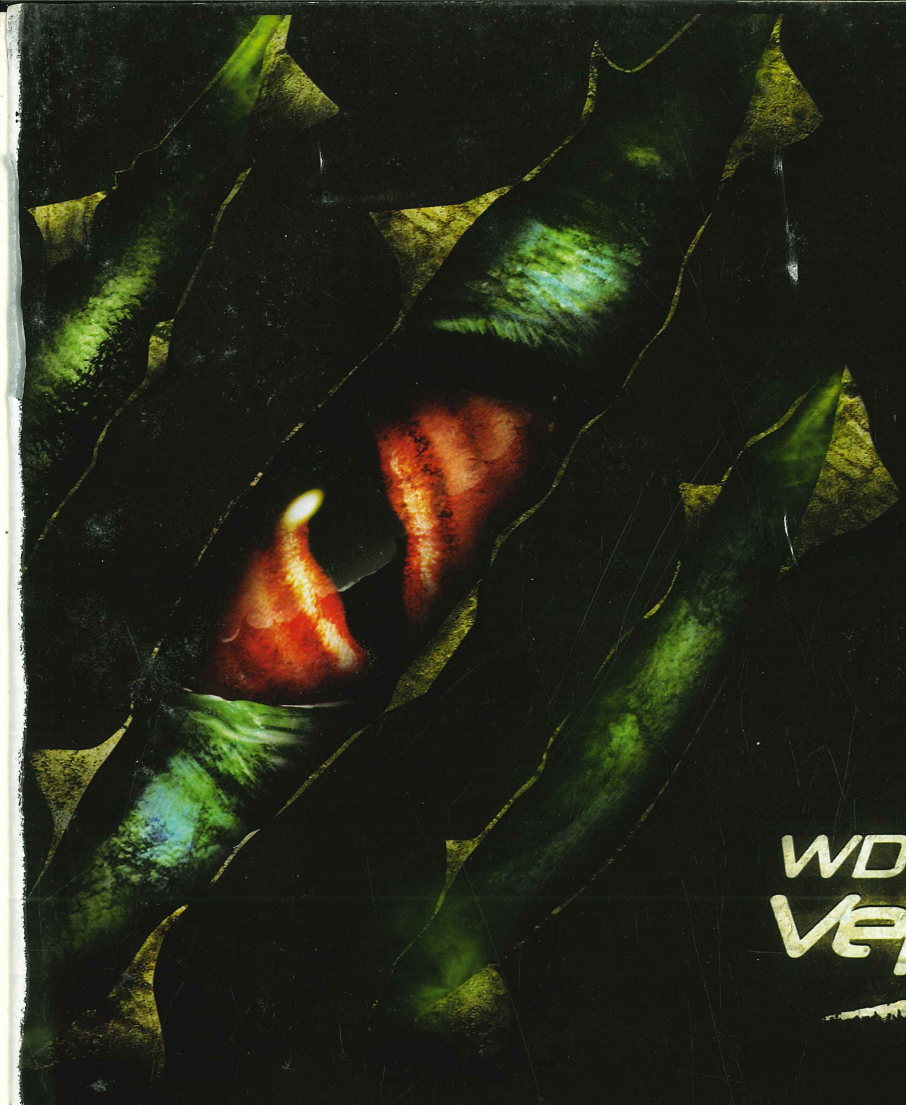
LÁI "LỤA" CÙNG HKS RACING CONTROLLER

GIẢI TOẢ THẮC MẮC
VỀ CỜ BÀN (BOARD GAMES)

Portal 2
TRÒ CHƠI TRÍ ÓC

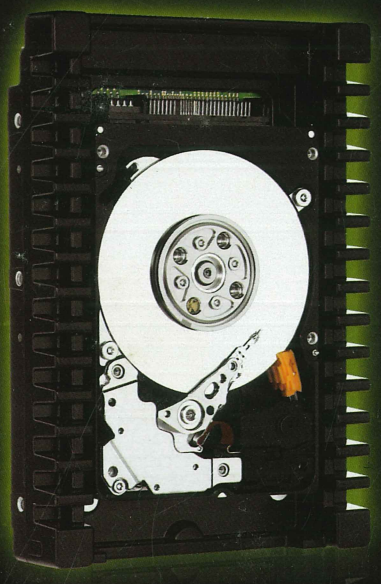
Đố vui có thưởng (trang 80)

Giá: 15.000 đ ISSN: 1859 - 1833
06
9 771859 183039



Bigger. Faster. Hungrier.

WD VelociRaptor®



WD VelociRaptor

10,000 RPM SATA Hard Drives

Ổ đĩa SATA nhanh nhất hành tinh.

600 GB • SATA 6 Gb/s • Bảo hành 5 năm

Ổ đĩa cứng WD VelociRaptor đột phá về hiệu suất khi đạt đến tốc độ vòng quay "chết người" 10,000 RPM, giao tiếp SATA 6 Gb/s, bộ đệm 32MB và dung lượng 600 GB. Bộ vỏ IcePack™ giúp ổ đĩa mát cả ở những điều kiện khắc nghiệt trong lúc ổ đĩa vẫn giữ vững phong độ và độ tin cậy. Để đạt được tốc độ và độ tin cậy chưa từng có, hãy chọn ổ đĩa WD VelociRaptor.

Xem chi tiết tại *www.wdvelociraptor.com*

Trung tâm bảo hành của Western Digital tại Việt Nam:

Tp. Hồ Chí Minh : 9 Đặng Thị Nhu, P. Nguyễn Thái Bình, Quận 1, TP. HCM - Tel: (08) 22469397
Hà Nội : 950 Đường Láng, Quận Đống Đa, Hà Nội - Tel: (04) 32593311
Đà Nẵng : 134 Hàm Nghi, Quận Thanh Khê, Đà Nẵng - Tel: (0511) 3749234

Western Digital, WD, the WD logo, WD VelociRaptor, and Put Your Life On It are registered trademarks in the U.S. and other countries; and IcePack is a trademark of Western Digital Technologies, Inc. Other marks may be mentioned herein that belong to other companies. Pictures shown may vary from actual product. Not all products may be available in all regions of the world. All product and packaging specifications subject to change without notice. Warranty may vary by region. Visit support.wdc.com/warranty for details. © 2010 Western Digital Technologies, Inc. All rights reserved.

As used for storage capacity, one megabyte (MB) = one million bytes, one gigabyte (GB) = one billion bytes, and one terabyte (TB) = one trillion bytes. Total accessible capacity varies depending on operating environment. As used for transfer rate or interface, megabyte per second (MB/s) = one million bytes per second, and gigabit per second (Gb/s) = one billion bits per second.

PUT YOUR LIFE ON IT®

WD®

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Võ Quốc Nam, Lê Xuân Quang, Nguyễn Hoàng Tuấn,
Trần Cẩm Tú, Hoàng Anh Tuấn

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Duy An,
Huy Khanh, Lam Sơn, Phụng Hoàng

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*
www.thegioigame.vn

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

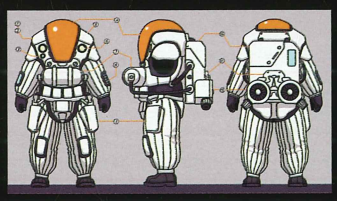
THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG 06.2011 - SỐ 91

GIỚI THIỆU

26 Game mới phát hành
29 Portal 2 - Trò chơi trí óc
32 Magicka - Pháp sư cứu Chúa
34 The Next Big Thing - Điều tuyệt vời sắp tới
36 The First Templar - Hiệp sĩ dòng Đền
38 PAM - Post Apocalyptic Mayhem - "Quái xế" bùng nổ
40 Capsized - Thoát khỏi hành tinh lạ
42 Anomaly: Warzone Earth - Xông pha vùng chiến sự
45 Playstation Move Heroes - Siêu anh hùng so tài
46 Rio: Bộ tứ tranh tài
48 MotoGP 10/11 - Giải đua chuyên nghiệp
50 Honda ATV Fever - Đua xe địa hình
51 The 3rd Birthday - Hiểm họa diệt vong
53 Pilotwings Resort - Phi công nghỉ mát
55 A.I.R Defense - Phi Đội Pentagon
56 Flick Kick Football - Thủ tài sút phạt



SẮP PHÁT HÀNH

57 Game sắp "ra lò"
60 The Elder Scroll V: Skyrim - Thử thách miền băng giá

DÒNG CHẢY GAME

4 Tin thế giới
5 Tin trong nước
6 Những kẻ gieo "bi kịch"
12 Kinh nghiệm của đội trưởng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp kinh doanh hiệu quả
Phát hành ngày 1 hàng tháng

THẾ GIỚI game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng

THẾ GIỚI VI TÍNH Online PC WORLD VIETNAM
Thế Giới Vi Tính Trực Tuyến

Niên Giám CNTT-

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

ĐIỆN ẢNH

14 Hanna Bí Ẩn

16 Mười lăm "nhân vật" chủ chốt của Kungfu Panda 2

18 Một mảnh tình vắt vai giữa game và điện ảnh

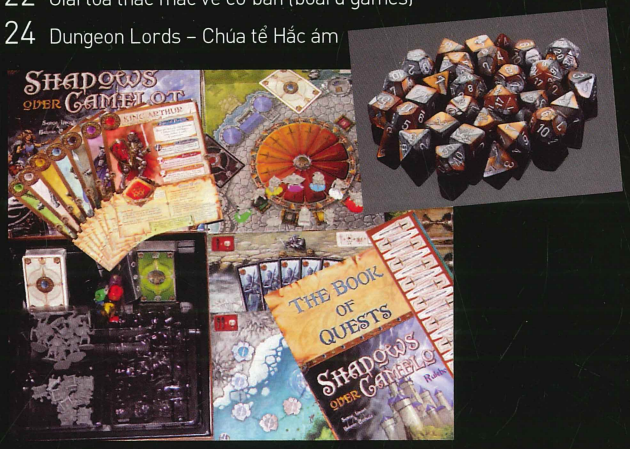
ÂM NHẠC

20 Bài ca về giấc ngủ dài

CỜ

22 Giải toả thắc mắc về cờ bàn (board games)

24 Dungeon Lords – Chúa tể Hắc ám



PHẦN CỨNG

62 SteelSeries World of Warcraft Cataclysm - Trọn bộ cho WoW

63 Alienware M17x R3 - "Quái vật" chiến game

64 Lướt phím trên G110

65 Saitek Rumble P3200: Một lựa chọn không tồi

Nazar v33: Một lựa chọn vừa phải

66 Card đồ họa: Antilles lên ngôi

68 Lái "lụa" cùng HKS Racing Controller

69 Hardcore Hardware: Danh sách "phần cứng hạng nặng"

TRỢ GIÚP

72 "Chẳng biết làm gì...!"

74 Kinh nghiệm thi đấu PES 2011

75 Hỏi đáp

SÂN GAME

76 "Đầu bếp" Blizzard và "đặc sản" game-trong-game

78 Asus RoG Chamionship: Cuộc đua tam mã

80 Đố vui có thưởng tháng 6/2011

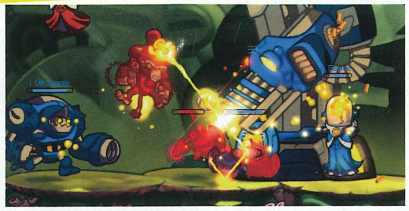
GUILD WARS 2 SẮP CHẠY THỬ NGHIỆM

NCSoft thông báo giai đoạn thử nghiệm beta trò chơi nhập vai trực tuyến Guild Wars 2 sẽ bắt đầu từ giữa năm 2011. Giám đốc tài chính Jaeho Lee của NCSoft còn nói game sẽ chính thức ra mắt vào năm 2012, nhưng chi tiết về quá trình thử nghiệm chưa được hé lộ nhiều. Lần đầu tiên Guild Wars 2 ra mắt công chúng là tháng 3/2007, cách đây hơn 4 năm.

GẦN 1,3 TRIỆU LƯỢT THAM GIA THỬ NGHIỆM GEARS OF WAR 3

Giai đoạn thử nghiệm beta của trò chơi Gears of War 3 đã thu hút được 1,29 triệu lượt người tham gia đến từ 145 quốc gia, theo công bố của Microsoft. Tổng cộng số trận đấu lên đến hơn 11 triệu và tiêu tốn đến hơn 23 tỉ phát bắn. Cliff Bleszinski, đại diện Epic Games, tiết lộ họ đã nhận được rất nhiều ý kiến phản hồi từ phía người chơi để hoàn thiện Gears of War 3. Các phiên bản đặc biệt Limited và Epic của Gears of War 3 sẽ được tung ra với giá khoảng 1,68 triệu đồng và 3,15 triệu đồng.

AWESOMENAUTS VẪN THEO 2D

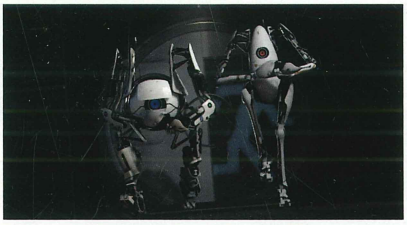


Ronimo Games cho biết trò chơi Awesomenauts của Ronimo Games vẫn được phát triển theo dạng 2D dành cho hệ máy PC, cùng kiểu với trò chơi chiến lược Swords & Soldiers. Thông tin về Awesomenauts sẽ được công bố chính thức tại triển lãm game E3 năm nay. Ronimo Games là nhóm phát triển trò chơi de Blob.

DLC CHO MORTAL KOMBAT SẮP CÓ

Trò chơi Mortal Kombat sẽ sớm có gói nội dung tải về đầu tiên trong vài tuần tới, theo nhà phát triển Ed Boon. Gói nội dung này sẽ điều chỉnh lại 1 số điểm để tạo tính cân bằng, bên cạnh những món đồ tặng miễn phí. Tên và giá của gói nội dung tải về nói trên chưa được đề cập

FINAL HOURS OF PORTAL 2 "BỌC HẬU" PORTAL 2



Valve thông báo trò chơi The Final Hours of Portal 2 dành cho iPad đã được bán trên Steam với mức giá khoảng 400.000đ. Nội dung của trò chơi kể về một vài hậu cảnh việc phát triển trò chơi Portal 2 của Valve Software. Phiên bản dành cho hệ PC sẽ được phát hành sau khoảng vài tuần với mức giá tương tự.

MINERVA'S DEN CŨNG CÓ CHO PC.

Gói nội dung tải về Minerva's Den dành cho trò chơi BioShock 2 sẽ được 2K Games phát hành vào ngày 31/5/2011 thông qua dịch vụ Games for Windows Marketplace với giá 800 Microsoft Points (khoảng 210.000đ). Phần chơi này sẽ đưa người chơi vào khu vực Rapture Central Computing để thăm dò về chủ nhân tạo dựng lên nó. Bản tải về tương tự dành cho Xbox 360 đã ra mắt hồi 31/8 năm ngoái.

MIỄN PHÍ MỌI DLC CỦA THE WITCHER 2

Trong khi tiến hành chiến dịch quảng bá cho With The Witcher 2: Assassins of Kings, nhà phát triển CD Projekt RED công bố mọi bản nội dung tải về dành cho trò chơi nhập vai The Witcher 2 sẽ hoàn toàn miễn phí, áp dụng với những người dùng đã đăng ký. Tuy nhiên, các gói mở rộng vẫn sẽ được bán.

BẢN CHƠI THỬ DUKE NUKEM FOREVER PHÁT HÀNH ĐẦU THÁNG 6

2K Games và Gearbox Software xác nhận bản chơi thử First Access của Duke Nukem Forever sẽ được tung ra vào ngày 3/6/2011. Bản chơi thử này chỉ áp dụng cho những ai đã đặt mua trước Duke Nukem Forever hoặc đã đăng ký trò chơi Borderlands.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại Hà Nội:
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Email : quocdaivn@ yahoo.com
Tel: (04) 3.726.1373

* PSP GO - PSP 3000: 5 triệu
* Play Station 3 (120GB): 7,8 triệu
* XBOX 360 Arcade 4GB: 8,5 triệu
* Nintendo Wii: 5 triệu
* Play Station 2: 2,8 triệu
* Nintendo DS Lite: 3 triệu

PS Move
2,2 triệu

Kinect
4,6 triệu

XUẤT HIỆN MẠNG XÃ HỘI GAME

Sau 3 tháng thử nghiệm, ngày 4/5 mạng xã hội chơi game đầu tiên ở Việt Nam Gameta.vn chính thức ra mắt. Gameta.vn là nền tảng xuất bản các trò chơi trên trình duyệt (webgame) giúp người chơi giao lưu với nhau thông qua những tương tác trong các game trên hệ thống. Trong dịp chính thức ra mắt, Gameta.vn giới thiệu trò chơi Làng Ta tại địa chỉ http://gameta.vn/apps/langta. Đây là một game mang tính tương tác xã hội (social game) do GATE Studio của FPT Online phát triển và được tích hợp thông qua API của Gameta.vn. Hiện tại Gameta.vn đang hợp tác với nhiều nhà phát triển game tại Việt Nam để ra mắt một loạt game mạng xã hội trong quý 2 và quý 3.

HOTSTEP CHIA TAY VÀO THÁNG 6

Ngày 25/06/2011, HotStep sẽ chính thức ngừng phát hành tại Việt Nam vì hạn hợp đồng giữa VNG và Snail Game đã kết thúc. Ra mắt tại Việt Nam từ tháng 5/2008, HotStep đã có những chặng đường thú vị cùng người chơi. Thuộc thể loại game casual mang phong cách khiêu vũ hiện đại cùng với đồ họa, âm thanh sống động, HotStep đã đi vào lòng người chơi Việt như một người bạn. Tuy nhiên do hạn chế về thời hạn hợp đồng, HotStep sẽ tạm biệt với người chơi vào tháng 6 năm nay. Vào ngày 1/06/2011, HotStep sẽ đóng hệ thống nạp Zing Xu vào game. Ngày 25/06/2011, toàn bộ game sẽ ngừng hoạt động. Theo đó, tất cả những Zing Xu chưa dùng hết trong game HotStep, người chơi có thể chuyển sang các sản phẩm game khác của công ty VNG.

TRU TIÊN 3 ẤN ĐỊNH NGÀY RA MẮT

VTC Game đã chính thức ra mắt Tru Tiên 3 là vào ngày 24/05/2011. Theo NPH, sau khi cập nhật phiên bản mới, ngày 04/06 sẽ tiếp tục ra mắt server Hoài Quang.

VTC GAME RA MẮT CỔNG GAME ONPLAY

Ngày 19/5/2011, VTC Game đã chính thức công bố ngày ra mắt Cổng game giải trí OnPlay (http://play.go.vn/onplay) vào ngày 23/5/2011. Đây là sự kết hợp giữa VTC Game và VDC Net2E dựa trên nội dung từ cổng OnGame vốn đã khá quen thuộc với game thủ.

ZING SPEED CẬP NHẬT VỚI PHIÊN BẢN MỚI

Ngày 28/04/2011, Zing Speed cập nhật phiên bản mới: Kênh Mô Tô. Nhân dịp này, tất cả tay lái sẽ được tặng một chiếc xe mô tô sành điệu với hạn dùng vĩnh viễn cùng với nhiều phần thưởng khác. Phiên bản mới của Zing Speed sẽ đưa người chơi vào một thế giới của xe

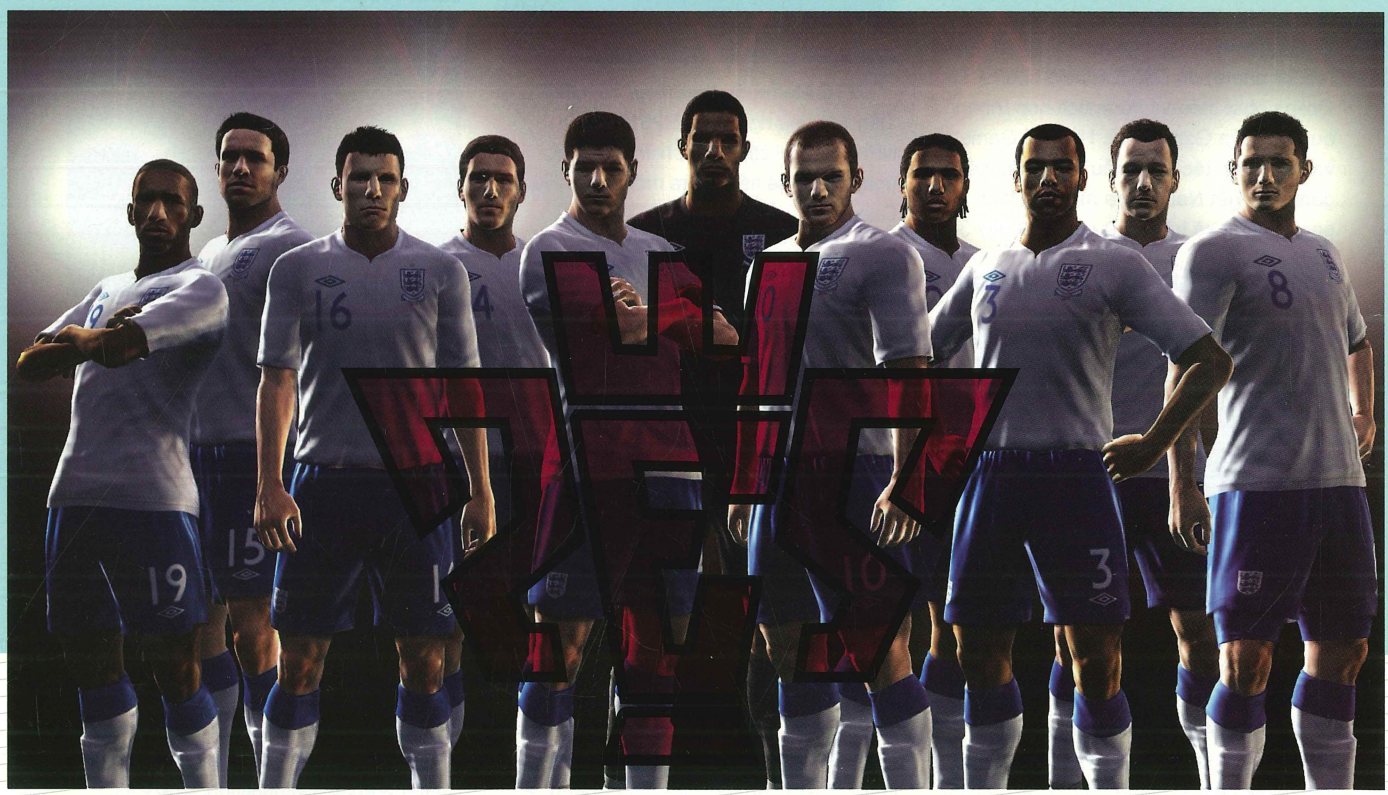
mô tô. Nơi đây sẽ quy tụ tất cả các loại xe mô tô chuyên dụng sử dụng trong môn thể thao đua xe. Người chơi sẽ bắt gặp một số hình ảnh khá quen thuộc của một số loại xe như Yamaha R1, Yamaha FZ6, Buell Lightning, HD Vroad, ... cùng với những chiếc xe hình thù kỳ lạ khác chỉ xuất hiện trên phim ảnh nhưng có trong trò chơi

THÊM MỘT DỰ ÁN GAME "THUẦN VIỆT"

Dự án "không chuyên" này có tên là Jay Online của Studio Fgame, một MMO theo dạng nhảy như Audition nhưng chơi trên web. Vào ngày 10/05, game đã mở cửa giai đoạn Alpha test để tiến tới việc đi vào hoạt động. Theo Studio Fgame, dự án Jay online không sử dụng Engine nước ngoài, hoàn toàn do đội ngũ nhân viên Fgame sản xuất, từ ý tưởng, phân tích thiết kế, đồ họa cho đến khi thành sản phẩm hoàn chỉnh đưa ra phát hành. Nhân vật trong Jay Online có thiết kế theo phong cách hoạt hình ngộ nghĩnh và dễ thương, động tác khiêu vũ cũng rất chuyên nghiệp. Game có nhiều chế độ nhảy như Chereography, Competition, Crazy 4k, Crazy 8k, Tự do, Space, Dual...

NHỮNG KẺ GIEO BI KỊCH

THỰC HIỆN:
YÊN KHÊ
HUY TÙNG
HỒNG PHƯỢNG



"Bi kịch trên sân Nou Camp." Bạn hẳn từng đọc câu này ở đâu đó, trên một trang tin thể thao nào đó hay nghe từ một bình luận viên bóng đá trên kênh truyền hình nào đó. Nếu Barcelona thất trận, đó là bi kịch trên sân Nou Camp.

Cụm bài viết này không nói về những kẻ thất bại mà viết về những game thủ hay mang thất bại đến cho người khác trên "đấu trường bóng đá điện tử" ProEvolution Soccer (PES). Có người trong số họ giờ đây đang trên đỉnh vinh quang và có người đã giã từ sân cỏ điện tử và chú tâm vào công việc.

Trong bối cảnh kinh tế khó khăn, các giải đấu thể thao điện tử cũng không còn được ưu tiên tổ chức. Và một sân chơi lành mạnh như PES cũng chỉ dậm chân tại chỗ trong nhiều năm qua. May sao, vẫn có nhiều game thủ toả sáng và không ngừng thay nhau và đồng sức cổ vũ cho phong trào đầy hứng khởi này với các phiên bản do hãng Konami phát triển trình làng hàng năm đều đặn cùng nhiều tiệm PS3 mọc lên trên cả nước. Âu đó cũng là những niềm vui nho nhỏ của cộng đồng PES.

CHUYỆN CỔ TÍCH VIỆT NAM TẠI ĐỨC

VÀO THỜI ĐIỂM HIỆN TẠI, NHIỀU NGƯỜI SẼ THẤY CỘNG ĐỒNG PES VIỆT NAM ĐỀU ĐANG TRUYỀN TAI NHAU MỘT CÂU CHUYỆN "CỔ TÍCH" CÓ THẬT, ĐÓ LÀ VIỆC CẬU BÉ PROA.XESI BẤT NGỜ BAY CAO Ở CÁC GIẢI ĐẤU TẠI NƯỚC ĐỨC XA XÔI, MẢNH ĐẤT ĐƯỢC CHO LÀ MỘT TRONG NHỮNG CÁI NÔI CỦA LÀNG PES THẾ GIỚI.

Quả thực, việc Xesi nhanh chóng giành được những thành tích cao tại một hệ thống giải đấu hoàn toàn mới lạ ở đất khách quê người ngay từ những lần đầu tiên tham dự đã khiến cho không ít đồng đội proA cũng phải cảm thấy bất ngờ, chứ chưa nói đến là các thành viên cộng đồng PES Việt.

Thế nhưng, không một ai có thể ngay lập tức trở thành "pờ-rồ" (chuyên nghiệp) tại bất cứ lĩnh vực nào. Đương nhiên, Xesi cũng không phải là ngoại lệ. Đằng sau quãng đường trải đầy hoa hồng ấy là cả một quá trình khổ luyện không hề dễ dàng của chàng trai năm nay mới 19 tuổi. Và điểm tựa vững chắc để cậu có thể bay cao đến như vậy không gì khác ngoài kinh nghiệm tích lũy từ cộng đồng PES trong nước.

"Có điều kiện" từ bé

Xesi tên thật là Lê Hoàng Hà, tuổi thơ của cậu không gắn liền với các tựa game eSports (thể thao điện tử) mà lại là console. Thế nhưng ngay từ lần đầu tiên biết tới game bóng đá (mà cụ thể khi đó là Winning Eleven III, hay còn có cái tên bóng đá Nhật III), Xesi đã nhận ra rằng đây mới chính là niềm đam mê lớn nhất của mình, cũng vì đó mà cậu quyết định theo đuổi mục tiêu mới.

Thông thường, nếu như một đứa trẻ ham mê game thì ngay lập tức sẽ bị cha mẹ cấm đoán, thế nhưng Xesi lại nhận được sự ủng hộ của gia đình khi bố mẹ cậu cho rằng đây là một thú giải trí lành mạnh. Thậm chí, chú của Xesi còn mua tặng một chiếc máy PlayStation 2, giúp cậu không phải ra quán chơi nữa. Chính những bước đệm này đã giúp Xesi có nhiều thuận lợi hơn trong việc luyện tập. Mặc dù vậy, giây phút định mệnh của game thủ này chính là khi đặt chân vào cộng đồng PES Việt Nam.

Gosu lộ diện

Theo tìm hiểu, một trong những nhân vật có ảnh hưởng lớn đến sự nghiệp của Xesi chính là đội trưởng team PES của proA – game thủ Duy Handy. Vào thời điểm mà Xesi mới chậm chững tham gia cộng đồng, tiếng tăm cũng như kĩ năng cá nhân chưa có gì nổi trội thì chính Duy Handy đã nhận ra được tố chất tiềm ẩn bên trong cậu bé, quyết định đào tạo với niềm tin rằng đây có thể sẽ là một huyền thoại của làng PES Việt trong tương lai.

Sau một thời gian dài luyện tập vất vả, Xesi trở thành game thủ có nhiều thành tích tốt ở phiên bản PES 2008; thế nhưng phải đến cuối phiên bản PES 2009 thì Xesi mới có được bước ngoặt quan trọng để lọt vào tốp các game thủ PES hàng đầu Hà Nội. Tiêu biểu ở đây có thể kể đến các thành tích như: Vô địch VESC 2009 được tổ chức tại TP.HCM (Xesi đã tự bỏ tiền mua vé máy bay, tiền ăn ở... để có thể tham dự), vô địch eSports VN CUP...

Và cái gì đến cũng phải đến, Xesi trở thành game thủ số 1 PESVN khi phiên bản PES 2010 ra mắt. Vào thời điểm này, tại hầu hết các giải đấu lớn nhỏ của làng PES Việt, Xesi đều lọt đến những trận đấu cuối cùng rồi không ít lần bước lên bục cao nhất. Có lẽ, người ngăn cản được Xesi lúc đó chỉ có thể là Batigol – một kỳ tài khác của cộng đồng PESVN. Theo đánh giá của mọi người thì Quang Batigol là game thủ có khả năng đọc trận đấu và áp đặt tấn công cực tốt. Điều này dẫn đến việc Batigol là người "tặng" cho Xesi nhiều kỉ niệm buồn nhất trong sự nghiệm của mình.

Tạm xa Hà Nội, chào nước Đức!

Sau khi mùa giải PES 2011 kết thúc, do nguyện vọng của gia đình cũng như bản thân, Xesi tạm biệt bạn bè Việt Nam để lên đường đi du học tại Đức. Những tưởng sự nghiệp PES của một tài năng đã chấm dứt tại đây, nhưng bằng niềm đam mê và sự trợ giúp thông tin của quản trị www.PES.vn – Việt Uzaki, Xesi quyết định tham gia hệ thống giải đấu chính thức của Konami tại các quốc gia trên thế giới- Konami PES League City Tournament.

Cụ thể, mỗi tháng, giải đấu sẽ được tổ chức tại 3 đến 4 thành phố nhằm chọn ra những người có thành tích cao nhất tham gia giải vô địch toàn quốc. Đức là quốc gia có cộng đồng PES phát triển hàng đầu thế giới, điều đó đồng nghĩa với việc chất lượng game thủ ở đây rất cao.

Tất cả đã phải chào thua trước Xesi tại giải đấu được tổ chức ở thành phố ESSEN.

Ở giải đấu đầu tiên của Xesi tại đất khách là Konami Tournament City Bochum, cộng đồng PES trong nước đánh giá Xesi khó có thể gặt hái được nhiều thành công bởi lẽ các game thủ Đức đặc biệt xuất sắc trong bộ môn này. Hơn nữa, với thể thức 1 trận quyết định tất cả (BO1 – Best of 1) thì độ khắc nghiệt được đẩy lên cực cao (trường hợp hòa 90 phút thì hiệp phụ và đá luân lưu).

Mặc dù vậy, Xesi đã làm tất cả phải ngỡ ngàng khi giành vị trí thứ ba chung cuộc trong lần đầu tiên thi đấu. Anh đã bỏ lại sau lưng một loạt các tên tuổi lớn của nước bạn, trong đó có cả Mouz|Gooool – vô địch quốc gia PES 2009 (lúc đó anh này đang xếp thứ 2 trong bảng xếp hạng của Đức). Song thật đáng tiếc khi Xesi đã để mất phong độ chói sáng của mình rồi chịu thua trước một game thủ không quá nổi tiếng ở bán kết và đánh ngậm ngùi về vị trí thứ 3, sau khi vượt qua Niklas (xếp thứ 3 Đức).

Khi đó, giới chuyên môn cho rằng đây là thành tích khá may mắn đối với Xesi, nhưng một số khác cho rằng chính vì lối đá có phần lạ mắt của mình mà Xesi mới có thể giành được kết quả như vậy. Tuy nhiên, ngay sau đó, Xesi lập tức chứng tỏ cho mọi người thấy thành quả mà mình đạt được hoàn toàn là do nỗ lực của bản thân. Giải đấu tại Essen đã đánh dấu bước ngoặt lớn trong sự nghiệp của Xesi khi bục cao nhất của một giải đấu PES Đức.

Xesi đã xuất sắc vượt qua tất cả các "ông trùm" của "xứ sở xúc xích" vào thời điểm bấy giờ để đăng quang ngôi vô địch. Mike Linde (đứng đầu Đức), khi đó đang làm bá chủ tại các giải đấu với 5 chức vô địch liên tiếp, cũng đã phải chào thua trước cậu bé đến từ Việt Nam.

Họ & tên : _____
SĐT : _____

iPod Touch giá cực sốc
Chỉ có tại HALO !!!
(Áp dụng từ 15/5 đến 15/6)
8GB: 4 680 000 Đ
32GB: 5 880 000 Đ
82-84 Pasteur P.Bến Nghé Q.1 TP.HCM

Chắc hẳn, trận chung kết lịch sử giữa Xesi và Niklas vẫn in sâu trong tâm trí của nhiều người. Tỷ số 2 - 2 sau 120' thi đấu căng thẳng buộc cả 2 phải bước vào loạt Penalty định mệnh. Với pha sút hỏng duy nhất của Niklas đã giúp Xesi giành chức vô địch một cách nghẹt thở. Không ai còn cho rằng game thủ Việt là một hiện tượng bất ngờ nữa, mà thay vào đó là một thế lực đáng gờm, rào cản cho tất cả những ai muốn đăng quang ngôi vị Quán quân.

Với 2 thành tích chói lọi vừa đạt được, Xesi nhanh chóng lọt vào top 10 game thủ mạnh nhất nước Đức, một điều mà ngay cả thành viên lạc quan nhất ở cộng đồng PESVN nằm mơ cũng không thể tưởng tượng ra trước đó. Ngay chính bản thân Xesi cũng cảm thấy bất ngờ về kết quả này của mình, nhưng xét cho cùng nó cũng là phần thưởng xứng đáng với những lỗ lực không biết mệt mỏi, thi đấu một cách quả cảm của chàng trai trẻ này.

Đến với giải đấu thứ 3 được tổ chức tại thành phố Koeln, vị thế của Xesi giờ đã khác trước. Mọi đối thủ đều phải dành cho anh một sự nể trọng khi thi đấu. Với phong độ xuất sắc của mình, Xesi tiếp tục lọt vào vòng bán kết lần thứ 3 liên tiếp. Tuy nhiên anh đã phải dừng bước trước một game thủ tầm trung của Đức là Kingmacx với tỷ số sít sao 2 - 3. Thế nhưng, đây cũng có thể coi là giải đấu khá thành công với cá nhân Xesi khi anh tiếp tục vượt qua Mouz|Gooool với tỷ số 1 - 0 để giành vị trí thứ 3 chung cuộc. Có vẻ như game thủ số 1 Đức này luôn gặp quá nhiều khó khăn khi phải đối mặt với Xesi.

Khẳng định tên tuổi

Ba lần tham dự, ba lần có mặt trong top 3 và vô địch một giải đấu tại Đức xem ra là thành tích mà không game thủ Việt nào khác có thể làm được, ít nhất là trong một thời gian rất dài nữa. Lối đá kỉ luật, chặt chẽ nhưng không kém phần hoa mĩ của Xesi đã khiến cho hầu hết các đối thủ phải cảm thấy khó chịu. Tuy nhiên, ở lần thứ 4 tham dự giải tại thành phố Duesseldorf, Xesi đã không thể tiếp tục kéo dài chuỗi thành tích ấn tượng của mình khi buộc phải dừng cuộc chơi ngay ở vòng 1/16, sau trận thua trước đối thủ Niklas, người mà anh đã đánh bại cả 2 lần gặp nhau trước đó.

Dẫu sao, với những gì mà mình đã làm được, Xesi hoàn toàn xứng đáng trở thành niềm tự hào của toàn thể cộng đồng PES Việt Nam. Theo những thông tin mới nhất mà TGG nhận được thì proA. Xesi đã tích lũy đủ điểm số để góp mặt tại vòng chung kết nước Đức, nơi mà nếu giành chiến thắng thì cậu có thể sẽ trở thành hiện tượng chưa từng có trong lịch sử eSports thế giới từ trước đến nay: Một người Việt đại diện cho nước Đức đi thi đấu vòng chung kết PES thế giới.

Một "đại sứ" PES của Việt Nam

Thay cho những lời cuối, xin cảm ơn Xesi vì chính những thành công kể trên đã góp phần giúp cho thế giới biết đến Việt Nam như một quốc gia có nền PES rất phát triển, và xin chúc cậu sẽ ngày càng hoàn thiện bản thân hơn để có thể giành được nhiều thành công trong tất cả những lĩnh vực mà mình quan tâm. Hi vọng rằng tới đây, chúng ta sẽ được chứng kiến giờ phút lịch sử khi Xesi đăng quang tại vòng chung kết nước Đức hay xa hơn là đạt thành tích cao tại giải PES thế giới.

PES MỘT BÊN, FF02 MỘT BÊN

Phạm Văn Thành (trái) trong một buổi bình luận bóng đá điện tử

TRONG GIỚI PES, PHẠM VĂN THÀNH LÀ MỘT GAME THỦ ĐÁNG NỂ. ĐỐI VỚI ESPORTS, ANH LÀ HUẤN LUYỆN VIÊN BÓNG ĐÁ ĐIỆN TỬ ĐẦU TIÊN CỦA VIỆT NAM. CÒN ĐỐI VỚI NGHỀ GAME, ANH LÀ MỘT CHUYÊN VIÊN MARKETING GIÀU KINH NGHIỆM VÀ CỪNG TỪNG LÀ MỘT CÂY BÚT CỘNG TÁC LÂU NĂM CỦA THẾ GIỚI GAME.

"Là một người đam mê dòng game thể thao, đặc biệt là bóng đá, nên mình thích tìm tòi, trải nghiệm dòng game FIFA và PES qua nhiều phiên bản và hệ máy khác nhau. Hiện tại, mình đang phụ trách công việc marketing cho FIFA Online 2, nhưng cũng vẫn hay thường xuyên giao lưu với một số cao thủ gạo cội của làng PES như Nam Patriot, Lâm Vova, và đặc biệt, mình cũng đầu tư một máy PS3, để có thể chơi PES 2011 thoải mái ở nhà sau giờ đi làm.

Nếu như trước kia, PES nổi trội ở đồ họa đẹp, gameplay khó nhưng hấp dẫn, khả năng cá nhân riêng biệt của mỗi cầu thủ có sự nổi trội rất rõ ràng, có thể điều chỉnh từng vị trí cầu thủ trên sân nhằm phục vụ ý đồ chiến thuật của người chơi. Thực sự là thi đấu một trận PES rất "mệt", không chỉ bởi phải thao tác nhiều nút liên tục cùng một lúc, mà còn phải tư duy, suy nghĩ sâu về cách xử lý kỹ chiến thuật trong từng pha bóng.

Còn FIFA thì lại có gameplay dễ chơi hơn, khả năng kết nối mạng cục bộ (LAN) và thi đấu trực tuyến tốt. Hệ thống chuyền bóng có lực đa hướng 360 độ, người chơi sẽ phải tự tay căn chỉnh hướng đi của bóng cũng như lực tác động để trái bóng di chuyển xa hoặc gần theo ý muốn.

Trong phiên bản FIFA 11 và PES 11 mới đây, thì gần như cả 2 game đã có sự tương đồng về gameplay, các chế độ chơi Be A Pro, Career Mode, Master League… Những, mỗi game lại có một tính năng mới, mà mình thấy rất hay. Với FIFA 11, EA đã đưa thêm 2 tính năng "Personality+" và "Pro Passing" đem sự khác biệt trong mỗi tình huống. Mỗi cầu thủ được thay vào sân sẽ có thể lực vô cùng sung mãn và có thể khuấy đảo hàng phòng ngự đang mệt mỏi của đối phương bằng lợi thế trong những pha xử lý bóng, bứt tốc hoặc tranh chấp tay đôi. Người chơi sẽ khó có thể xử lý các tình huống dứt điểm giống hệt nhau, hay chuyền bóng một chạm ngược về sau lưng hoặc trong tư thế khó sẽ rất khó có thể thực hiện được. Konami cũng không hề thua kém, khi trang bị cho PES 11 tính năng xử lý bóng của cầu thủ: Link Fients, giúp "kết nối" các tuyệt chiêu của cầu thủ lại với nhau để tạo thành một loạt các động tác lừa bóng đẹp mắt.

Nếu như "độ xe" là một thú chơi nhằm tạo cho mình một chiếc xe cá tính, không "đụng hàng", thì "độ cầu thủ" chính là sự hấp dẫn riêng biệt của FIFA Online 2. Thông qua việc sở hữu vật phẩm Item và thẻ Uniform – dùng để mở ra cầu thủ hay cộng chỉ số cầu thủ đó, người chơi có thể tạo dựng chỉ số cầu thủ và đội hình theo phong cách của mình chứ không phụ thuộc vào nhà sản xuất Konami mặc định cho cầu thủ như PES. Ví dụ: tăng chỉ số C.Ronaldo vào khả năng bắt bóng, phản xạ, vị trí, bay người, rồi dùng thẻ Item đưa làm thủ môn, thì C.Ronaldo bắt bóng cũng không kém Van der Sar là mấy hay "ép" các thẻ Uniform lại, bạn có thể sở hữu Messi +10 với các chỉ số tối đa được cộng thêm 10 điểm nữa, thì không cầu thủ nào có khả năng chạy đua lại, rất thú vị."

Mánh thi đấu PES chia sẻ

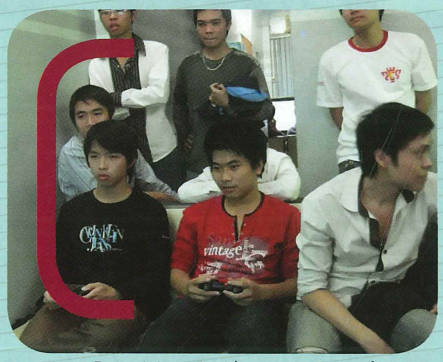
"Một lời khuyên: đó là cộng đồng PES cần phải tích cực giao lưu, xây dựng cộng đồng lớn mạnh với hệ thống giải đấu liên tục, thường xuyên, và tham gia giải đấu Online hay Offline quốc tế hơn nữa. Những chiến thắng trên đấu trường thế giới của proA.Xesi – Lê Hoàng Hà cần phải được đẩy mạnh truyền thông hình ảnh để có được sự ghi nhận tích cực từ xã hội. Vì với chiến tích vang dội như vậy, sẽ đem lại sự tự hào dân tộc cũng như truyền lửa nhiệt huyết cho cả cộng đồng PES, mở ra con đường phát triển bán chuyên nghiệp cho PES Việt Nam."

THÀNH TÍCH THI ĐẤU

HẠNG 6 THẾ GIỚI EA SERVER, HẠNG NHẤT MIỀN BẮC VÀ HẠNG BA TOÀN QUỐC GIẢI VESC 2006. NĂM 2009, THÀNH LÀ HLV CỦA ĐTQG ESPORTS VIỆT NAM THAM GIA ĐẠI HỘI THỂ THAO CHÂU Á TRONG NHÀ LẦN THỨ 3 GIÀNH 1 HCV, 2 HCB, 1 HCĐ TẠI KỲ ĐẠI HỘI NÀY.

BATIGOL

MƠ LÀM GAME BÓNG ĐÁ



Batigol đang thi đấu trong màu áo đỏ

KHÔNG THỂ KHÔNG NHẮC TỚI UNS | BATIGOL NGUYỄN ĐỨC QUANG MỖI KHI NHẮC ĐẾN CỘNG ĐỒNG PES HÀ NỘI.

Quang đã đến với PES từ rất lâu, từ thời còn chơi trên đĩa mềm cho đến PS1,PS2 và giờ là PS3. Anh yêu thích PES cũng vì đặc điểm của môi trường Việt Nam nói chung và Hà Nội nói riêng. Anh ưa thích PES hơn FIFA do có rất nhiều quán game PS2 và PS3 trong khi FIFA thì chỉ có thể chơi được trên PC tại nhà. Cũng do đó mà cộng đồng PES của Hà Nội từng có 1 thời rất đông đảo .

"Có lẽ không chỉ mình và Xesi, tất cả những ai đã được chứng kiến những trận đấu giữa mình và proA.Xesi đều cùng chung quan điểm, cả 2 là những đối thủ "truyền kiếp" và cân tài cân sức nhất của nhau. Nói không quá, có lẽ những trận đấu đó giống như trận "El Classico" giữa Barcelona và Real Madrid của Tây Ban Nha, các trận đấu diễn ra hết sức quyết liệt và căng thẳng, lôi cuốn những người xem đến tận phút chót.

Về Xesi, theo nhận xét của riêng mình là 1 game thủ có lối đá rất thông minh, đặc biệt là khả năng phòng thủ cực kỳ chắc chắn cũng như lối bắt bài tương đối chính xác. Ưu điểm khác nữa của Xesi đó là bản lĩnh và tâm lý cực tốt trong các trận đấu lớn - thể hiện qua những danh hiệu Xesi giành được ở VN cũng như ở Đức." – đó là những gì Batigol nhận xét về proA.Xesi.

Theo Quang, hiện tại, ở đất Hà Thành, tốp 5 game thủ PES trình độ cao nhất gồm : proA.Xesi , uNs | Batigol , uNs | Bubeo (1 game thủ chưa có nhiều người biết nhưng trình độ khá cao), ST| QuangBarca , ST| Hunter. Quang cho biết anh chưa có điều kiện thi đấu với các bạn trong TP.HCM.

Phong trào PES ở HN đang ngày 1 lớn dần với sự cạnh tranh khá gay gắt của các team như Street, proA, uNs hay AoA khi trình độ các team ở khá gần nhau. Tuy nhiên, theo Quang, có một sự thật khá buồn là còn rất lâu hoặc có thể không bao giờ PES có thể tiến lên chuyên nghiệp ở Việt Nam, khi không có nhà tài trợ nào đứng lên tài trợ, hoặc tổ chức 1 giải toàn quốc như VESC trước kia. Các giải bây giờ hầu như chỉ là phong trào và không còn quá hấp dẫn với game thủ nữa.

"Ở bản PES 2011, trình độ của các game thủ đã không còn cách biệt như trước nữa. Có lẽ do đặc thù của game khi may mắn quá quan trọng. Các game thủ đẳng cấp cũng có thể dễ dàng thua 1 game thủ vô danh nào đó. Có thể điều này làm các giải đấu luôn chứa đựng bất ngờ nhưng với mình, proA.Xesi hay hầu hết các game thủ ở trình độ cao đều đánh giá bản PES 2011 này là cả 1 sự thất vọng lớn. Lời khuyên của mình : hãy chăm chỉ luyện tập và chịu khó học hỏi các kỹ năng từ cơ bản cho đến nâng cao và đặc biệt chú ý trau dồi tư duy tấn công, phòng ngự và bắt bài. Những cao thủ PES cũng chỉ sử dụng các kỹ năng mà hầu như ai cũng biết, nhưng có điều họ biết sử dụng đúng lúc, đúng thời điểm mà thôi".

Quang hiện là sinh viên khóa 4B, chuyên ngành lập trình phần mềm, ĐH FPT. Quang mong rằng sau này sẽ có đầy đủ các kỹ năng làm việc và "biết đâu có thể làm ra được 1 game bóng đá còn hoàn hảo hơn cả PES của Konami và FIFA của EA".

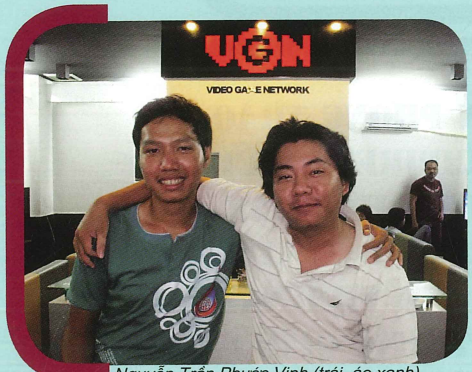
THÀNH TÍCH

VÔ ĐỊCH EGT UNIVERSITY VÀ EGT OPEN CUP, KING OF VIET 2008; GIẢI NHÌ CORE2 QUAD TOURNAMENT; 2 LẦN VÔ ĐỊCH, 3 LẦN GIẢI NHÌ VÀ 3 LẦN GIẢI 3 PESVN CUP DO CỘNG ĐỒNG PES HÀ NỘI TỔ CHỨC VÀ RẤT NHIỀU CÁC CHỨC VÔ ĐỊCH KHÁC DO CÁC TIỆM GAME TỰ TỔ CHỨC.

"CÓ THỂ KHÔNG BAO GIỜ PES CÓ THỂ TIẾN LÊN CHUYÊN NGHIỆP Ở VIỆT NAM, KHI KHÔNG CÓ NHÀ TÀI TRỢ NÀO ĐỨNG LÊN TÀI TRỢ, HOẶC TỔ CHỨC 1 GIẢI TOÀN QUỐC NHƯ VESC TRƯỚC KIA."

UNS | BATIGOL NGUYỄN ĐỨC QUANG

ĐỘC CÔ CẦU BẠI CỦA PES 2010



Nguyễn Trần Phước Vinh (trái, áo xanh) cùng HHLONG, một game thủ PES kỳ cựu của TP.HCM

TỪNG THAM GIA KHÁ NHIỀU GIẢI ĐẤU PES 2009 NHƯNG ĐẾN NAY NGUYỄN TRẦN PHƯỚC VINH VẪN TIẾC RẺ "VẪN CHƯA MỘT LẦN CHẠM VÀO CHỨC VÔ ĐỊCH TẠI PHIÊN BẢN NÀY". NHƯNG PHIÊN BẢN PES 2010 DƯỜNG NHƯ THẬT SỰ RẤT PHÙ HỢP VỚI VINH. THAM GIA 10 GIẢI ĐẤU THÌ ANH VÔ ĐỊCH 6-7 GIẢI...

Nguyễn Trần Phước Vinh chơi PES từ phiên bản Nhật 3 trên máy PS1 rồi, nhưng khi đó chỉ chơi cho vui với bạn bè. Anh cho biết đã thật sự đam mê, dồn nhiều thời gian tập luyện và tham gia các giải đấu là ở phiên bản PES2009, một phần vì Vinh vẫn còn là sinh viên nên thời gian rảnh rỗi nhiều.

Khi Vinh bắt đầu chơi game đá bóng thì có 2 sự lựa chọn là Nhật 3 và Fifa 1998, và anh chàng đã chọn bóng đá Nhật 3 vì cách chơi thật hơn. Giai đoạn sau này vì cộng đồng PES tại Việt Nam trên hệ máy PS2 và cả PS3 quá phát triển, giải đấu quy mô lớn nhỏ được tổ chức thường xuyên và rầm rộ, vì vậy Vinh chọn PES để phát triển và được thể hiện mình. "Cũng có lúc mình chơi thử FIFA Online 2, nhưng có lẽ vì mình kén quá khi so sánh về đồ họa, cách tương tác của phiên bản PES 2009, PES 2010; còn các phiên bản FIFA trên console rất hay, được đánh giá cao hơn PES nhiều nhưng nghĩ lại cái mình cần là cộng đồng để giao lưu học hỏi với mọi người qua các giải đấu, và điều này thì cộng đồng Fifa tại Việt Nam không được như PES. Vì vậy mình quyết định chỉ chơi PES," Vinh chia sẻ.

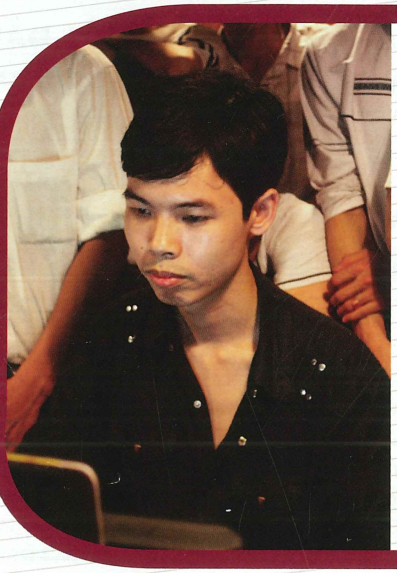
Vinh chủ yếu chơi PES ngoài tiệm vì để quen với gamepad, với màn hình ti-vi và chủ yếu là quen với đối thủ cũng như đồng đội để tập luyện, nâng cao kỹ năng thi đấu giải. "Còn ở nhà mình chỉ đá vui với máy, nhưng thường chỉ được 1-2 trận thôi, mau chán lắm," anh cho biết. Ngoài ra, Vinh còn tham gia công tác tổ chức, làm trọng tài tại các giải VESC 2009, EPL. Và mỗi khi rảnh rỗi, Vinh cũng đi dạo quanh các tiệm game khắp TP.HCM, thậm chí xuống Vũng Tàu để thách đấu để thỏa mãn niềm đam mê. Hiện tại do đã đi làm nên Vinh không có nhiều thời gian để tham gia các giải đấu, nhưng mình vẫn thường đá với bạn bè PES2011.

Vinh đánh giá: "PES2011 thật sự đã đơn giản hóa các kỹ năng của game thủ khá nhiều. Giờ đây ranh giới giữa cao thủ và người chơi rất mong manh, không còn cách biệt lớn như các phiên bản PES trước đây nữa. Theo mình, lối chơi bật tường trung lộ 1 chạm và chọc khe là tốt nhất cho PES 2011. Một khi bạn đã quen với cách tấn công này thì bạn sẽ bắt bài tấn công của đối phương dễ dàng hơn. Lưu ý với lối đá căng ngang L1 + 3 nút O rất khó chịu. Và điều cuối cùng mình muốn chia sẻ với các bạn là hãy tự tin lên và bạn sẽ thành công. Vì trong bóng đá mọi chuyện đều có thể xảy ra."

Là chàng trai xứ biển Nha Trang, Vinh cho biết cộng đồng PES tại Nha Trang rất đông đảo và nhiệt tình; cửa hàng game nhiều và luôn kín máy nhưng "hầu như là mạnh ai nấy chơi, phong trào thật sự không có. Các game thủ PES ở Nha Trang khá thụ động, không cập nhập, tìm hiểu các kỹ năng, các chiêu mới trên các diễn đàn dẫn đến trình độ của họ không cao và thiếu kinh nghiệm thi đấu do rất ít giải đấu được tổ chức. Chỉ cần khắc phục được 2 vấn đề trên, mình nghĩ phong trào PES tại Nha Trang sẽ lớn mạnh không kém phong trào PES tại TP.HCM hay Hà Nội".

"LỐI CHƠI BẬT TƯỜNG TRUNG LỘ 1 CHẠM VÀ CHỌC KHE LÀ TỐT NHẤT CHO PES 2011"
NGUYỄN TRẦN PHƯỚC VINH

KINH NGHIỆM CỦA ĐỘI TRƯỞNG



NẾU BẠN BIẾT ĐẾN PHONG TRÀO ĐẾ CHẾ (AGE OF EMPIRES - VIẾT TẮT LÀ AOE) ĐỦ LÂU, HẲN BẠN SẼ KHÔNG QUÊN TRẬN ĐẤU GIAO HỮU ĐẦU TIÊN MÀ ĐỘI VIỆT NAM THẮNG Ý THIÊN (TRUNG QUỐC) VỚI TỶ SỐ 2-1. THÀNH CÔNG ĐÓ TỪNG GHI TÊN MỘT NHÂN VẬT ĐÁNG CHÚ Ý TRONG LÀNG THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM: LINDA.

HỒNG PHƯỢNG

Hơn 10 năm kể từ ngày xuất hiện tại Việt Nam, AoE đã trải qua rất nhiều thăng trầm. Song, cái tên này vẫn được nhắc tới như game chiến lược ưa thích của các game thủ trong nước. Cùng với thời gian, đã xuất hiện rất nhiều cao thủ trong cộng đồng AoE. Trong số đó, không ít người vì lý do này hay lý do khác đã rời bỏ AoE. Tuy nhiên có một cái tên gắn bó xuyên suốt với cả chặng đường dài mà AoE đã đi qua, đó là game thủ có danh xưng (nickname) Linda.

Linda tên thật là Nguyễn Tuấn Đạt, sinh năm 1982 tại Hà Nội. Anh tiếp xúc với AoE từ năm lớp 10. Cho đến nay, anh đã có 12 năm gắn bó với trò chơi yêu thích của mình. Xuyên suốt chặng đường đó, anh đã cùng đồng đội mang về rất nhiều giải thưởng và Linda đã để lại dấu ấn khó thể phai nhạt trong lòng người hâm mộ. Cũng trong 12 năm Linda gắn bó với 3 đội (team) với từng giai đoạn khác nhau và anh luôn luôn là một người đội trưởng mẫu mực, là chỗ dựa vững chắc của đồng đội.

1998 - 2007
Nổi danh cùng team TamGiacBK

Bắt đầu chơi AoE từ những năm đầu ở khu "Tam Giác Bách Khoa", một địa điểm chơi game rất nổi tiếng ở Hà Nội thời bấy giờ, Nguyễn Tuấn Đạt đã sớm tạo cho mình tiếng nói riêng trong đội. Bởi Linda luôn luôn là người chơi với phong độ ổn định và là chỗ dựa tinh thần rất lớn cho đồng đội. Tài năng của anh chàng này ngày càng bộc lộ rõ ràng hơn khi trở thành thủ lĩnh đội "Tam Giác Bách Khoa" bao gồm các thành viên Nato, Đường Bá Hổ, QuỷD. Với khả năng lãnh đạo cùng sự ổn định khi thi đấu, Linda luôn đưa đội đến chiến thắng và cái tên Tam Giác Bách Khoa đã nhanh chóng đứng vào tốp 4 đội mạnh nhất thời bấy giờ cùng Tô Hiệu, Nam Đồng và Cầu Khỉ. Thời gian đó AoE Việt mới ở dạng sơ khai nên các giải đấu rất ít khi được tổ chức. Dấu ấn của Linda ở thời kỳ này chỉ là những trận giao lưu "máy, nước" (đội thua phải trả tiền máy và nước) với 3 đội kia và những câu chuyện mà người hâm mộ vẫn còn kể cho nhau nghe tới tận bây giờ.

2007– 2009
Thăng hoa cùng Chùy Lông

Sau khi Tam Giác Bách Khoa tan rã, những cái tên Nam Đồng, Cầu Khỉ cùng Tam Giác Bách Khoa vang bóng một thời cũng lùi về quá khứ. Lúc này Linda lại "tuyển" thêm Fio-runa, SS_BK và Son_bg lập ra đội Chùy Lông. Đây cũng là đội mang lại nhiều giải thưởng nhất cho anh. Từ 2007, Chùy Lông dưới sự dẫn dắt của Linda đã phân chia cộng đồng AoE HN thành hai thái cực: Song Long (tên mới của đội Tô Hiệu) và Chùy Lông. Trong đó Chùy Lông đại diện cho AoE khu vực Lê Thanh Nghị, HN còn Song Long đại diện cho khu vực Cầu Giấy, HN. Khi đấy, những trận đấu giữa Chùy Lông và Song Long diễn ra hàng tuần và luôn đầy kịch tính. Khán giả theo dõi luôn chật cứng quán game. Mỗi khi kết trận, cả quán như muốn "sập" bởi tiếng vỗ tay, hò reo của khản giả.

Từ 2008, khi các giải đấu AoE xuất hiện, Chùy Lông luôn luôn vào trận chung kết cùng với Song Long. Cũng trong năm này, đội đã vô địch được một số giải diễn do diễn đàn aoevietnam.org tổ chức như Master of Spring, HUM, AoE miền Bắc …

Năm 2009 là một năm đánh dấu bước ngoặt của AoE Việt Nam khi mà các giải đấu liên tiếp được nổ ra. Bắt đầu là giải Master of Spring diễn ra vào tháng 3. Chùy Lông khi đó tuy chỉ giành giải ba nhưng đã cống hiến cho khán giả trận bán kết vô cùng hấp dẫn với đại kình địch một thời – Song Long. Kế đến là giải VPT (VnB Prime Tournament) diễn ra vào tháng 4, Chùy Lông đã xuất sắc vượt qua các đối thủ nặng ký là Trường Phát EC, Song Long và team Thủy Lợi để giành chức vô địch giải đấu. Đây là một giải đấu lớn và chức vô địch này đã khẳng định lại một lần nữa đẳng cấp của Chùy Lông.

Tháng 9 /2009 cả cộng đồng bất ngờ khi Đế Chế lần đầu tiên có mặt tại WCG, và cũng trong giải đấu này Chùy Lông lại một lần nữa lọt vào trận chung kết. Tuy nhiên, đối thủ của Chùy Lông lần này là người anh em Trường Phát EC (cùng ở khu vực Lê Thanh Nghị). Do quá hiểu lối chơi của Chùy Lông, Trường Phát EC đã có phương án để khắc chế đối thủ. Đó là ngay từ đầu phối hợp đánh vào chủ lực của Chùy Lông là Linda làm cho Linda không có thời gian chỉ đạo cũng như giải cứu đồng đội. Chùy Lông như rắn mất đầu, đành nhường chức vô địch cho Trường Phát EC.

Cũng trong 2009, cả cộng đồng AoE Việt hết sức ngạc nhiên khi nhận được lời mời thi đấu giao hữu từ cộng đồng AoE Trung Quốc. Từ lâu, Việt Nam và Trung Quốc cùng tồn tại song song hai cộng đồng AoE. Ngay khi nhận được lời mời, cộng đồng AoE Việt Nam đã cử ra ba đại diện xuất sắc nhất AoE Việt Nam thời bấy giờ là: Linda, Fio-runa và satthudaucomu thi đấu với Ỷ Thiên – đội AoE mạnh nhất của Trung Quốc. Và trong đợt giao hữu đầu tiên đó đội VN đã thắng Ỷ Thiên với tỷ số 2-1. Nếu ai đã từng xem những trận đấu đó thì chắc hẳn sẽ không quên được khoảnh khắc ngắn ngủi khi bên Trung Quốc chấp nhận thua cuộc, bình luận viên của họ đã phải di chuột tới vị trí nhà của Linda để xem vì sao mà Việt Nam có thể chiến thắng. Linda là nhân tố chính làm nên chiến thắng trước một đội mạnh láng giềng. Và khi Ỷ Thiên chấp nhận thất bại cũng là lúc cả khán phòng thi đấu hô vang tên Linda. Có lẽ cái tên Linda đã luôn in sâu trong lòng người hâm mộ nên mỗi khi chiến thắng mọi người đều hô vang tên anh.

Sau hơn hai năm tồn tại thì đến cuối năm 2009 Chùy Lông chính thức tan rã do các thành viên đều bận bịu với công việc riêng của mình. Son_bg khi đó học xong và về Bắc Giang làm việc, Fio-runa và SS_Bk đều về thi đấu cho team của tỉnh. Còn Linda thì đã có một khoảng lặng trong sự nghiệp AoE, khi mà anh không còn tham gia bất cứ một giải đấu hay team nào khác trong vòng nửa năm.

Linda đã giành được rất nhiều chức vô địch cùng với Chùy Lông nhưng điều đáng nhắc đến nhất chính là việc anh đã dìu dắt, đào tạo ra ba cao thủ AoE. Cả ba thành viên Son_bg, SS_BK, Fio-runa đều được cộng đồng AoE Việt công nhận là những cao thủ AoE và luôn được xếp trong tốp 20 người chơi hay nhất hiện tại. . Son_bg hiện tại là đội trưởng của một team tại Bắc Giang, SS_BK lại là chủ lực chính của team Nghệ An còn Fio-runa lại đào tạo ra được một đội hình trẻ rất mạnh ở Hải Phòng.

Từ 2010 đến nay
Thành công cùng GameTV

Xa AoE gần nửa năm, Linda lại về trong vai trò đội trưởng của GameTV. Dù ở bất cứ đội nào, Linda cũng thể hiện phẩm chất lãnh đạo. GameTV lại đạt được những thành công mới. Trong đó có một danh hiệu đáng nhớ - vô địch giải đấu AoE Hà Nội Open Cup vào tháng 7/2010. Đây là một giải đấu quy mô nhất lịch sử AoE Việt Nam với số lượng team tham gia kỷ lục và tổng giải thưởng lên tới hơn 50 triệu đồng. Nếu ai đã từng xem giải đấu Hà Nội mở rộng hẳn sẽ không bao giờ quên được những giây phút gay cấn đến nghẹt thở, khi mà GameTV đối đầu với IndoorGame trong trận chung kết. Cả hai đội đều thể hiện hết bản lĩnh và phong độ cao nhất của mình và trận chung kết là cuộc rượt đuổi tỷ số ngoạn mục. Nhưng cuối cùng, GameTV đã chiến thắng với tỷ số sát nút 4-3. Sau trận đấu đầy căng thẳng và kịch tính ấy, x_man - đội trưởng của IndoorGame cho biết : "Hôm nay đội IndoorGame thua đúng vì một điều - kinh nghiệm của anh Linda".

Sau đó GameTV có thêm chức vô địch của giải Xu Xu mở rộng lần 3 và giải Hải Phòng mở rộng. Đầu năm 2011 tại giải AoE miền Bắc lần 4, GameTV đại diện cho Hà Nội vượt qua các đối thủ Hà Đông, Thái Bình giành chức vô địch. Sau giải đấu này, Linda đã rút tên khỏi danh sách thi đấu của GameTV và tạm thời rời xa AoE để tập trung vào công việc.

Có thể nói tính đến thời điểm này thì Linda là một trong số ít người giàu thành tích nhất trong cộng đồng AoE Việt Nam với hầu hết các danh hiệu cao quý, đồng thời đã rèn luyện cho rất nhiều gosu đương đại như: SS_BK, Son_Bg, Fioruna, Tutj, Dinosaur… Mặc dù hiện tại chàng trai này ít xuất hiện ở các giải đấu Đế Chế nhưng cái tên Linda vẫn sẽ mãi ở trong trái tim những người hâm mộ AoE.

HANNA BÍ ẨN

Đạo diễn: Joe Wright
Diễn viên: Saoirse Ronan, Eric Bana, Tom Hollander, Olivia Williams, Jason Flemyng, Cate Blanchett
Ngày khởi chiếu tại Việt Nam: 3/6

Nằm sâu bên trong những cánh rừng thông lạnh giá phía Bắc của đất nước Phần Lan, cựu CIA Erik Heller (Eric Bana thủ vai) chỉ có một mục tiêu duy nhất: đào tạo cô con gái bé bỏng của ông - Hanna (Saoirse Ronan thủ vai) trở thành một sát thủ hoàn hảo. Mồ côi mẹ, không gấu bông, không búp bê, không váy đầm nhí nhảnh, cùng một cuộc sống màu hồng như các cô bé tuổi thiếu niên khác, Hanna lớn lên với súng ống, cung tên, giáo mác và những bài luyện tập khắc nghiệt của cha mình. Chỉ mới 16 tuổi, nhưng Hanna không chỉ mang trong mình vẻ xinh xắn rạng ngời của thiếu nữ trưởng thành, mà còn cả vẻ gai góc của một chiến binh trận mạc.

Hanna chạm trán và bị bắt giam bởi bởi tổ chức CIA hùng mạnh, dưới con mắt giám sát của nữ đặc vụ đáng gờm Marissa Wiegler (Cate Blanchett thủ vai). Lao tù và vũ khí hạng nặng của CIA không làm cô bé lo sợ, vì đã được chuẩn bị để đối phó với chúng. Nhưng

chính những bí mật đen tối bị chôn vùi hàng nhiều năm nay về thân thế thực sự của Hanna mới là thứ mà cô bé chưa hề lường tới. Hanna đơn thân độc mã trốn chạy khắp châu Âu, với đội quân truy sát gắt gao bám đuổi. Tất cả mọi thứ xảy đến rồi qua đi, chỉ có câu hỏi lớn nhất là ở lại: "Hanna thực sự là ai?"

CÓ LẼ BẠN CHƯA BIẾT

Các phân cảnh hành động trong bộ phim là một trong những điểm thu hút nhất, vì vậy các diễn viên phải luyện tập cật lực, đặc biệt là đối với nữ diễn viên trẻ Saoirse Ronan. Nam diễn viên Eric Bana cho biết: "Tôi và Saoirse luyện tập rất nhiều cùng nhau. Cô bé rất tuyệt, thậm chí còn khá hơn nhiều gã nam mà tôi từng đấu. Thông thường, diễn cảnh chiến đấu với diễn viên thật thì khó hơn với cascadeur. Nhưng Saoirse rất tập trung và hào hứng, thậm chí sải tay của cô bé dài chẳng kém tôi, và các cú đấm được tung ra với lực rất nặng. Tôi cứ phải cẩn thận không làm đau cô bé, đồng thời không để bị knock out!"

Nữ diễn viên từng đoạt giải Oscar Cate Blanchett thì phải tham vấn một đặc vụ CIA thật sự để có thể thấu hiểu hết tính chất công việc và tâm lý của một nhân viên đặc vụ. Đồng thời cô cũng phải luyện cách phát âm của người vùng Viễn tây nước Mỹ (vốn nổi tiếng rất khó nghe), vì nhân vật Marissa Wiegler đến từ Texas.

Đạo diễn người Anh Joe Wright đã khiến cả giới điện ảnh ngưỡng mộ khi tác phẩm truyện dài đầu tay Pride & Prejudice (2005) và thứ hai Atonement (2007) của ông liên tiếp có mặt tại lễ trao giải Oscar cùng nhiều giải thưởng điện ảnh lớn trên thế giới.

Âm nhạc trong phim cũng rất đáng được chú ý, bởi bộ đôi nhóm nhạc thể loại điện tử nổi tiếng của Anh Quốc, The Chemical Brothers sẽ đảm nhận toàn bộ phần nhạc nền cũng như ca khúc trong phim. Vốn nổi tiếng với những tiết tấu, nhịp độ và giai điệu lạ không thể lầm lẫn, The Chemichal Brothers sẽ góp phần đẩy cuộc phiêu lưu nghẹt thở của Hanna Bí Ẩn lên cao trào tại các phòng chiếu.

THANH VÂN

HONDA
The Power of Dreams

LIGHT UP YOURS

SÁNG PHONG CÁCH, BỪNG ĐAM MÊ

Mới

AIR BLADE

Chiêm ngưỡng những hình ảnh độc nhất vô nhị của Air Blade FI mới với công nghệ tương tác AR đẳng cấp quốc tế.
Hãy mang trang quảng cáo này rồi truy cập website http://www.honda.com.vn/products/airblade/ và làm theo hướng dẫn để là người đầu tiên khám phá!

REMOTE RESPONSE KEY

PGM-FI FUEL INJECTION

Combi Brake

2 Bảo hành năm 20.000km Honda Việt Nam áp dụng chế độ bảo hành 2 năm hoặc 20.000km* cho cả khung lẫn động cơ xe cùng 6 lần kiểm tra định kỳ miễn phí.

SMARTY-UKITIONS Hãy đội mũ bảo hiểm đúng cách vì sự an toàn của bạn

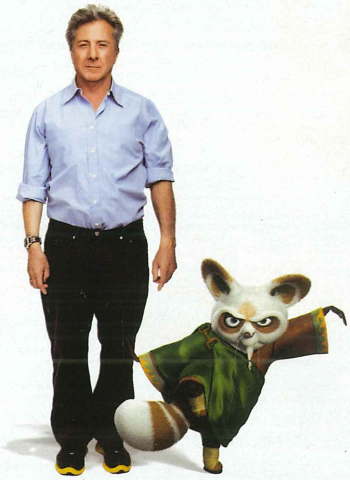
HONDA

Công ty Honda Việt Nam - Phòng quan hệ khách hàng - Số điện thoại miễn phí: ▪1800555548 (VNPT) ▪18008001 (Viettel) ▪ www.honda.com.vn

Mười lăm "nhân vật" chủ chốt của KUNGFU PANDA 2

Điều đáng chú ý là bộ phim sắp trình chiếu từ 1/6/2011 tập hợp nhiều nghệ sĩ "nổi tiếng" tham gia lồng tiếng

MASTER PO (Jack Black lồng tiếng): Chú gấu trúc hiền lành dễ thương, ban ngày phụ cha mình kinh doanh tiệm mì, tối đến thì đắm chìm trong thế giới võ thuật cùng Ngũ đại hiệp. Một cơ hội đã giúp Po trở thành anh hùng võ thuật cao cường như mong muốn đánh bại Tai Lung, và đối thủ lần này là Lord Shen lợi hại hơn chục lần.



MASTER SHIFU (Dustin Hoffman lồng tiếng): Tuy người nhỏ, nhưng Shifu có võ công cao cường, thân hình nhanh nhạy, là người bảo vệ nền hòa bình trên thế giới, người có công biến Po trở thành anh hùng.

TIGRESS (Angelina Jolie lồng tiếng): Là nhân vật mạnh mẽ nhất, gan dạ nhất, chững chạc nhất trong Ngũ đại hiệp. Cô luôn nghiêm khắc và đầu tư hết mình cho võ thuật, trung thành với trách nhiệm bảo vệ hòa bình cho mọi người.

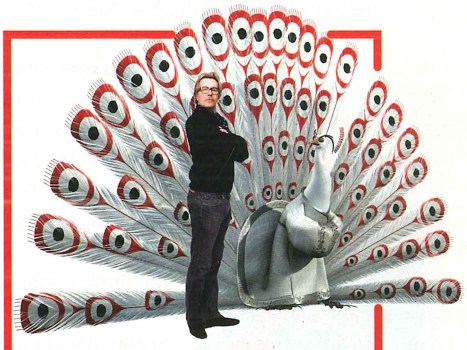
CRANE (David Cross lồng tiếng): Nhân vật có tính nhẫn nại và bình tĩnh nhất trong Ngũ đại hiệp, là người có tuổi đời cao nhất, nên thời gian đầu Crane luôn phải là người giảng hòa cho mâu thuẫn giữa Po cùng Ngũ đại hiệp.

MASTER THUNDERING RHINO (Victor Garber lồng tiếng): Vị minh chủ nhân từ của đại hội võ lâm, sau khi giết chết được Ten Thousands Serpents, ông đã lập nên một địa vị truyền kỳ cho mình, khiến bao người khâm phục.

MR. PING (James Hong lồng tiếng): Cha "nuôi" của Po, trên thế gian này Mr. Ping thích nhất 3 thứ đó là: Po, mì sợi và bán mì sợi. Với việc Po trở thành anh hùng không những khiến cho Mr.Ping tự hào về con mình, mà còn giúp cho tiệm mì gia đình làm ăn phát đạt.

MONKEY (Jackie Chan lồng tiếng): Tượng trưng cho sự hóm hỉnh và nhiệt tình, Monkey đem lại tiếng cười cho mọi người, nhưng sự hài hước của Monkey không thua gì võ nghệ siêu phàm của anh.

WOLF BOSS (Danny McBride lồng tiếng): Wolf Boss và những thuộc hạ của y đều là những tay lính gác trung thành với Lord Shen và lãnh địa Gongmen. Chính vì sự quan tâm và xem gia tộc của Wolf Boss như người nhà khiến tất cả đều một mực trung thành với Lord Shen.



LORD SHEN (Gary Oldman lồng tiếng): Do từ nhỏ luôn trở bệnh, khiến cha mẹ ngao ngán lắc đầu, Lord Shen thề với lòng sẽ không bao giờ để cho người khác khinh mình. Với trí thông minh và nghị lực đã giúp Lord Shen tạo nên một vũ khí bí mật có tính hủy diệt với uy lực mạnh mẽ.

VIPER (Lucy Liu lồng tiếng): Cặp hoa trên đầu đáng yêu càng làm tăng thêm phần hấp dẫn của Viper, nhưng đừng nên làm cô nàng phát cáu, vì Viper ra đòn đặc biệt nhanh, và chuẩn khiến đối phương không kịp trở tay.

GORILLA (Jack Angel lồng tiếng): Hộ vệ của Lord Shen, có sức mạnh phi thường, nhưng chỉ cần vẻ bề ngoài hung hãn chưa cần ra tay đã đủ khiến cho đối thủ khiếp sợ mà bỏ chạy.

MANTIS (Seth Rogen lồng tiếng): Thân hình nhỏ bé nhất, nhưng cũng là nhân vật có tốc độ nhanh nhất trong Ngũ đại hiệp. Mantis là người đã giúp Po ngộ ra một điều rằng; thân hình hoàn toàn không hề ảnh hưởng gì đến việc tu luyện võ công.

MASTER STORMING OX (Dennis Haysbert lồng tiếng): Đồ đệ đắc ý nhất của Master Thundering Rhino, là một cao thủ về chiến lược, nhanh chóng nắm bắt được điểm yếu của đối phương để tấn công, cặp sừng trên đầu là thứ vũ khí có sức sát thương mạnh mẽ nhất.

THE SOOTHSAYER (Michelle Yeoh lồng tiếng): Từng làm bà vú của Lord Shen, dành hết tình yêu thương cho Lord Shen và cũng chính bà là người xem một quẻ cho Lord Shen, để rồi khiến mọi thứ kinh khủng sau đó xảy ra, bà vô cùng ân hận chỉ mong quẻ đó thành hiện thực để cứu rỗi bà và cả Lord Shen.

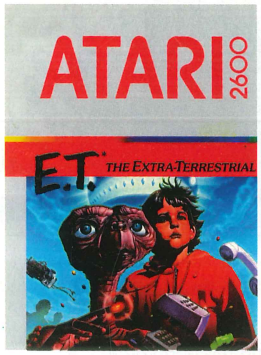
MASTER CROC (Jean-Claude Van Damme lồng tiếng): Từng là một kẻ ác bá, nhưng nhờ có Master Thundering Rhino khiến y biết dừng lại đúng lúc, quay đầu là bờ, gia nhập võ lâm đại hội, trở thành một cao thủ võ lâm được mọi người kính nể.

THANH VÂN

Mảnh tình vắt vai giữa game & điện ảnh

BÀI VIẾT NÀY LIÊN QUAN ĐẾN CÂU ĐỐ CỦA THẾ GIỚI GAME KỲ THÁNG 5/2011 VỀ HƠN 4 TRIỆU BĂNG GAME CỦA MỘT TỰA GAME TRÊN HỆ MÁY ATARI 2600 BỊ CHÔN HUỶ NĂM 1983 TẠI MỸ.

E.T. The Extra-Terrestrial (còn được biết với tên gọi E.T.) là một game thể loại Adventure được phát triển bởi công ty Atari, Inc. dành cho các máy chơi game Atari 2600 trong năm 1982. Đây là một game được dựa trên cốt truyện của một một phim cùng tên. Mục đích của trò chơi là đưa nhân vật chính đi thu thập 3 mảnh của một chiếc điện thoại có khả năng gọi điện xuyên hành tinh để có thể liên lạc được với hành tinh quê nhà của nhân vật.



Howard Scott Warshaw, nhà thiết kế của game này, có ý định tạo ra sự khác biệt so với bộ phim, và Atari nghĩ rằng hãng sẽ đạt được doanh số cao do mối lương duyên của game với bộ phim, vốn dĩ khá nổi tiếng trên thế giới tại thời điểm đó. Với việc thỏa thuận về việc hoàn thành game được kí kết vào cuối tháng 7/1982, Warshaw chỉ có 6 tuần để lập trình trò chơi này để kịp cho mùa Giáng sinh năm đó. Kết quả cho thấy là một trong những game tệ nhất được phát hành, và đây là một trong những thất bại lớn nhất trong lịch sử ngành game.

QUÁ TRÌNH SẢN XUẤT

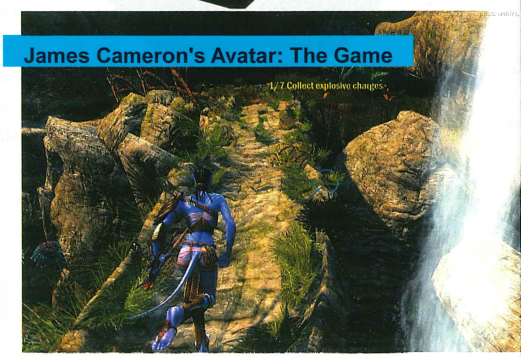
Quá trình sản xuất game được tiến hành vào tháng 7/1982 và được kết thúc trước mùa lễ cuối năm. Tổng giá trị sản xuất được tính khoảng 125 triệu USD. Ăn theo sự thành công của bộ phim trong tháng 6/1982, Steve Ross, CEO của công ty mẹ của Atari, Warner Communications, bắt đầu thương thảo với Steven Spielberg và Universal Pictures để có được giấy phép phát hành game dựa trên bộ phim này. Vào cuối tháng 7, Warner cho biết đã đạt được thỏa thuận phát hành game. Dù các thông tin chính thức không được công bố rộng rãi, nhưng có nguồn tin sau đó cho rằng Atari đã chi khoảng 20-25 triệu USD để sở hữu quyền phát hành, một số tiền khá lớn so với các giấy phép phát hành game khác cùng thời điểm.

Sau khi thỏa thuận đạt được, Kassar đã gọi cho Howard Scott Warshaw vào 27/7/1982 và trao cho ông ta vị trí nhà phát triển game. Kassar cho biết rằng Spielberg muốn có sự phục vụ của Warshaw và game phải được hoàn thành vào ngày 1/9/1982 để kịp với tiến độ công việc phát hành game trước mùa Giáng sinh. Warshaw đã chia các ý tưởng thành 4 nhóm khác nhau: Thế giới, vật thể,

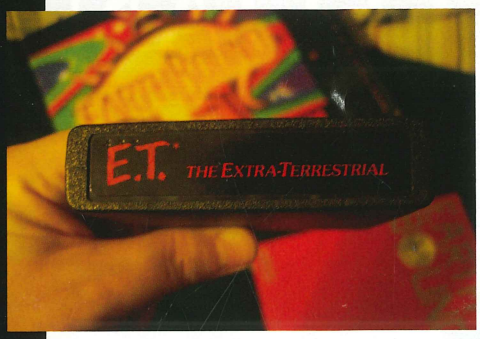
Một số tựa game dựa theo phim

Alice in Wonderland

Alvin and the Chipmunks
Beowulf: The Game
Chicken Run
Crouching Tiger, Hidden Dragon
Dragonball Evolution
Eragon
Ghostbusters: The Video Game
Home Alone
Ice Age
The Karate Kid



James Cameron's Avatar: The Game



đường dẫn đến các vật thể và các chướng ngại vật. Ông ta đã tưởng tượng ra một thế giới hình hộp 3 chiều như trong phim đã đề cập, và mục tiêu cuối cùng của trò chơi là nhân vật E.T. sẽ điện thoại liên lạc được với gia đình.

Warshaw và những nhân viên Atari khác đã có một buổi trình bày thiết kế này với Spielberg, tuy nhiên đạo diễn nổi tiếng này đã không tỏ ra thích thú. Spielberg yêu cầu Warshaw tạo một game tương tự như Pac-Man của Namco. Dẫu vậy, tự tin với thiết kế của mình và nghĩ rằng nó sẽ đem lại cảm xúc thật như khi xem phim cho người chơi, Warshaw tiến hành lập trình game dựa trên ý tưởng của mình. Vì lượng thời gian quá ngắn, Atari đã quyết định bỏ qua phần thử nghiệm với người dùng.

KẾT QUẢ

Sự mong đợi dành cho game E.T. rất cao trong năm 1982, và sản phẩm được phát hành dưới dạng quà tặng Giáng sinh. Trong ngày phát hành game, Newsweek đã gọi sản phẩm của Atari là "sản phẩm táo bạo nhất" của hãng. Đầu tháng 12/1982, New York Times cho biết các trò chơi ăn theo các bộ phim ăn khách, đặc biệt là E.T. sẽ trở thành "nguồn lợi nhuận khổng lồ" cho ngành phát hành game. Lúc đầu, các nhà bán lẻ đặt hàng nhiều hơn mong đợi, nhưng Atari lại nhận được nhiều đơn hủy đặt hàng do sự xuất hiện của các đối thủ cạnh tranh. Có khoảng 1,5 triệu game được bán, đem lại danh hiệu best-selling cho các máy chơi game Atari 2600. Tuy nhiên, đã có khoảng 2,5 đến 3,5 triệu băng game còn tồn kho. Vì thế, mặc dù trò chơi được đánh giá là bán chạy nhất trong mùa lễ, các nhà bán lẻ cho biết doanh số không đạt được như mong đợi cho dù lượng khách hàng quan tâm đến game ngày một nhiều hơn.

PHẢN HỒI CỦA CÁC CHUYÊN GIA

E.T. bị phê bình khá nhiều, với những lời than phiền đánh vào cốt truyện, cách chơi và hình ảnh. Biên tập viên Nicholas Pileggi của tạp chí New York mô tả game là một sự thất bại khi đem so sánh với những game khác mà Atari có thể cho phát hành như Donkey Kong và Frogger. Kevin Bowen của Gamespy gọi gameplay của trò chơi "rắc rối và vớ vẩn". Báo Miami Herald cho biết đây là một game khó chơi, nhưng họ cảm thấy thời gian bỏ ra là xứng đáng. Các nhà phê bình hầu hết đều đề cập đến chất lượng kém của trò chơi là do thời gian phát triển quá ngắn.

ẢNH HƯỞNG

Trò chơi này được xem là một trong những nguyên nhân chính dẫn đến việc thua lỗ tài chính của Atari trong những năm 1983 và 1984. Với việc sản xuất quá nhiều sản phẩm và bị trả về, những hộp băng không bán được đã bị chôn vùi trong một mảnh đất ở bang New Mexico. Sự thất bại của game đã ảnh hưởng đến Atari rất nhiều, và đây là một trong những nguyên nhân chính dẫn đến sự sụp đổ của ngành công nghiệp game trong năm 1983.

Phóng viên Earl Paige của tạp chí Billboard nhận định rằng lượng lớn băng game E.T. không bán được cộng với lượng đối thủ ngày một nhiều đã làm cho các nhà bán lẻ trả sản phẩm về cho nhà sản xuất. Cuối năm 1982, Atari dần mất vị thế độc tôn khi mà nhiều đối thủ cạnh tranh tham gia vào thị trường. Những phản hồi tiêu cực và sự thiếu vắng của một chiến dịch marketing đúng đắn đã làm cho Atari thất thoát 536 triệu USD chỉ với tựa game này và đây là nguyên nhân chính dẫn tới việc công ty bị chia cắt và bán đứt vào năm 1984. GamSpy gọi E.T. của Atari là sai lầm lớn nhất, cũng như sự thất bại lớn nhất trong ngành công nghiệp này. Reiley cho biết chất lượng tồi tệ của game là lí do dẫn đến sự thất bại của sản phẩm trên máy chơi game Atari 2600.

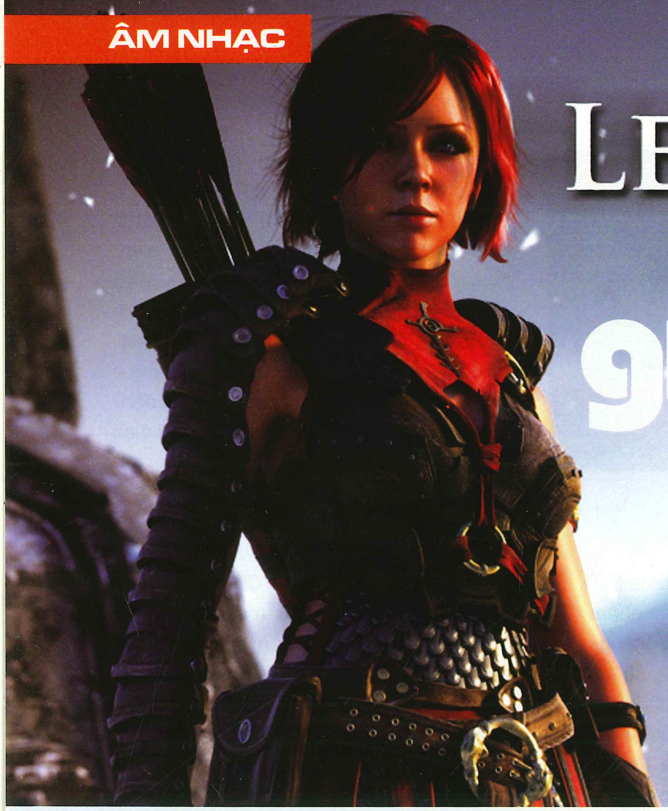
TÔN BẢO

The Last Airbender
Mean Girls DS
Night at the Museum: Battle of the Smithsonian
The Polar Express
Quest for Camelot
Robin Hood: Prince of Thieves
Space Jam
Universal Studios Theme Parks Adventure

Spider-Man

Transformers: Revenge of the Fallen

Van Helsing
The Wizard of Oz
Young Sherlock: The Legacy of Doyle



LELIANA'S SONG

Bài ca về giấc ngủ dài

Một bài ca trong game viết hoàn toàn bằng ngôn ngữ của chủng tộc Elf là điều mà nhiều game thủ - dù có đang chơi game khác trên PC hay console, trực tuyến hay phi trực tuyến - thường nhắc đến với thái độ trân trọng.

Trong bộ phim "Seventeen Again" (Trở lại tuổi 17) đã được trình chiếu ở Việt Nam, khán giả từng ngộp thở trước màn tỏ tình bằng ngôn ngữ Elf giữa "ông chú độc thân" Ned Gold và cô hiệu trưởng Jane Masterson – đều là các fan hâm mộ của bộ truyện "Chúa tể những chiếc nhẫn" (Lord of the Rings). Vì vậy, không có gì lạ khi trong Dragon Age: Origins lại xuất hiện một bài hát hoàn toàn bằng tiếng Elf. Âm điệu của bài hát này luôn xuất hiện đâu đó trong game.

KHÔNG PHẢI BÀI HÁT CỦA LELIANA

Tuy nhiên, có lẽ lý do mà bài hát này được trân trọng chính là công sức mà nhà phát triển đã bỏ ra, không chỉ từ ca từ (ngôn ngữ chủng tộc Elf), nhạc sĩ (Inon Zur - người nhận giải Grammy năm nay), ca sĩ (Aubrey Ashburn) đến thời gian (sau khi làm xong chuỗi nhiệm vụ Nature of the Beast) mà còn phải kể đến không gian (trong khu cắm trại đêm Party Camp của người chơi).v.v...

Liana cũng là nhân vật "kinh điển" được chọn để trình bày bài hát đặc biệt này. Bởi vì nàng ta là một nghệ sĩ đường phố hay "bard". Dòng nhân vật này thường mang theo cây đàn và các chiêu thức tấn công thường liên quan đến âm nhạc và bài hát… Bản thân Leliana có 3 bài hát dùng để hỗ trợ đồng đội hay tấn công cùng lúc nhiều đối thủ trong chiến trận, đó là "Song of Valor", "Song of Courage" và "Captivating Song". Vì vậy, đưa bài hát đặc biệt cho "ca sĩ" Leliana hát bên lửa trại quả thực phù hợp. Chỉ có điều không ít game thủ thường gọi nhầm tên bài hát là "Bài hát của Liana" (Liana's song). Nhưng thực tế trong game không phải như vậy.

"IN UTHENERA"

Khi hội đủ điều kiện, Laliana sẽ nói với bạn (người chơi) bên lửa trại: *"Tôi vừa nghĩ về những gì đã xảy đến với người Elf và tôi … nhớ đến một bài ca người ta hát cho tôi nghe nhiều năm về trước. Đó là khi… mẹ tôi qua đời và người đàn bà thông thái người Elf đó đã xoa dịu tôi và bảo rằng chúng ta không nên sợ hãi hay căm ghét cái chết… Đó là tình cảm tốt đẹp - mà sẽ mang sự yên bình và hy vọng cho những ai đang đau khổ"*. Như vậy, bài hát mà Leliana trình bày trong game là bài hát của chủng Elf, có nguồn gốc từ xa xưa.

Lời của bài hát này có trong chiếc hộp bí mật được khóa chặt nằm sau lưng Lanaya ở khu ngoại ô rừng Brecilian. Nếu thuyết phục Lenaya thành công hay bí mật mở khóa, người chơi sẽ tìm thấy trang truyền kỳ (Codex) mang tên "In Uthenera" mà lời trong đó sẽ được Leliana hát lên. Vì vậy, bài hát đó cũng có tên là "In Uthenera". Trong tiếng Elf, Uthenera nghĩa là "giấc ngủ dài".

Trong quá trình phát triển game của nhiều hãng, có không ít những bài hát dường như chỉ được sáng tác cho có, mang tính hô hào; hay có những bài khác được mượn về gán ghép. In Uthenera là một trong số các bài hát game được viết riêng cho Dragon Age:Origins. Điều đáng nể là bài hát đã không chỉ song hành suôn sẻ và thành công với cách chơi và công nghệ game đỉnh cao của Bioware mà còn tôn vinh nội dung đậm chất sử thi hùng tráng của những chiến binh hợp sức đẩy tan thế lực bóng đêm, mang lại yên bình cho nhân dân.

HẮC VŨ

LỜI BÀI HÁT ELF	LỜI TIẾNG ANH TRONG TRANG CODEX	LỜI DỊCH TIẾNG VIỆT (THAM KHẢO)
hahren na melana sahlin	elder your time is come	Già ơi đã đến lúc
emma ir abelas	now I am filled with sorrow	Giờ đây ta chất chứa nỗi buồn
souver'inan isala hamin	weary eyes need resting	Mắt mệt mỏi tìm chốn nghỉ
vhenan him dor'felas	heart has become grey and slow	Con tim xám xịt và chậm chạp
in uthenera na revas	in waking sleep is freedom	Khi tỉnh giấc mơ là tự do
vir sulahn'nehn	we sing rejoice	Chúng ta hát cùng vui
vir dirthera	we tell the tales	Chúng ta kể nhau nghe chuyện
vir samahl la numin	we laugh and cry	Chúng ta cười và khóc
vir 'lath sa'vunin'	we love one more day	Chúng ta yêu thêm một ngày

FPT F99 3G: NGẠC NHIÊN VỀ GIÁ – MỚI LẠ VỚI F-store

Theo thông báo chính thức của FPT cho biết, từ ngày 16/05/2011, người tiêu dùng Việt Nam sẽ có cơ hội sở hữu chú dế đa ứng dụng FPT F99 3G và khám phá miễn phí 200 trò chơi, ứng dụng mới lạ tại Kho ứng dụng F-store chỉ với mức giá cực kỳ hấp dẫn: 1,990,000đ.

Giá mới: dế xịn trong tầm tay

Với mục đích đưa điện thoại Việt đến với người tiêu dùng nhiều hơn nữa, FPT đã công bố **giá bán cực hot** cho sản phẩm FPT F99 3G. Theo đó, FPT giảm giá niêm yết bán lẻ FPT F99 3G từ mức giá công bố ban đầu là 2,190,000đ xuống còn 1,990,000đ. Như vậy, **chỉ với 1,990,000đ**, bạn sẽ trở thành chủ nhân của chú dế đa ứng dụng 3G-2 sim và khám phá miễn phí nhiều ứng dụng mới lạ, hấp dẫn do FPT cung cấp duy nhất chỉ trên điện thoại FPT mới có. Bên cạnh đó, khi mua **FPT F99 3G**, người dùng còn được nhận ngay **01 Sim MobiFone** có giá trị tài khoản lên đến 2**,120,000đ**. Có thể nói, với mức giá mới, **FPT F99 3G** chính là chú dế đa ứng dụng, phù hợp với nhu cầu về kiểu dáng, công nghệ, chức năng đối với người tiêu dùng Việt Nam

F-store hấp dẫn với hơn 200 Trò chơi và Ứng dụng

Khi mua điện thoại **FPT F99 3G**, người dùng còn được sử dụng kho ứng dụng Việt miễn phí **F-store** do FPT phát triển. Tại Kho ứng dụng **F-store**, người dùng thỏa sức khám phá hơn **200** Trò chơi và Ứng dụng mới nhất được cài đặt sẵn trong máy. Các Trò chơi, Ứng dụng của F-store được thiết kế với giao diện thân thiện và phong phú về nội dung.

Với **FPT F99 3G,** người dùng có thể vào Kho ứng dụng **F-store** để thưởng thức hàng ngàn bản nhạc – video hay, thử thách với hàng trăm game hấp dẫn hay thể hiện trạng thái, cảm xúc cá nhân qua những hình nền tuyệt đẹp cùng rất nhiều ứng dụng tiện ích trong cuộc sống: đọc báo điện tử, tra cứu từ điển trực tuyến, lịch âm dương, truyện cười…

Hiện tại, trong **TOP 12** Trò chơi, Ứng dụng hấp dẫn của **F-stote** được nhiều người yêu thích nhất đó là: Bắn tăng, Chạy trốn Chaien, Chiến thần, Chú mèo tinh nghịch, Cuộc đua trí tuệ, Đồng đội, Nhảy dù, Thỏ nhặt cà rốt, Đọc sách, Nghe nhạc, Tin tức và Tử vi.
Kho ứng dụng **F-store** luôn được cập nhật những nội dung mới nhất. Chỉ với chú dế **FPT F99 3G**, người dùng Việt Nam tha hồ tải và sử dụng miễn phí các nội dung trên **F-store** về điện thoại.

TOP 12 TRÒ CHƠI VÀ ỨNG DỤNG HẤP DẪN CỦA F-STORE

Hãy nhanh tay rinh ngay 1 **FPT F99 3G** để trải nghiệm công nghệ và khám phá miễn phí **200 trò chơi**, Ứng dụng mới lạ tại F- store chỉ với **1,990,000đ.**
Mọi chi tiết về sản phẩm xin vui lòng tham khảo tại website: ***http://www.fptproduct.com.vn/*** hoặc liên hệ hotline số **19001552.**

Giải tỏa thắc mắc về CỜ BÀN (BOARD GAME)

Qua các kỳ tạp chí vừa qua với những bài giới thiệu về nhiều trò chơi cờ bàn (Board Games) khác nhau, nhiều bạn đọc đã gửi email cho Thế Giới Game hỏi về cách chơi cụ thể và cách tậu về nhà các bộ cờ bàn yêu thích. Thế Giới Game đã chuyển các câu hỏi này cho Café Board Game Rich House và nội dung bài viết là lời giải đáp.

Một điều đáng tiếc là cờ bàn (Board Games) tại Việt Nam còn chưa phát triển mạnh và khá khó khăn cho bạn đọc khi đi vào trải nghiệm tìm hiểu. Bài viết này sẽ đưa ra giới thiệu sơ bộ và hướng dẫn cụ thể để cho những bạn đọc có ham muốn thử qua loại hình này có khả năng tiếp xúc với nó dễ dàng hơn.

Trước hết, Board Games là những trò chơi trên một mặt phẳng (bàn chơi) và dùng những dụng cụ chơi trực tiếp tận tay như xúc xắc, lá bài, mô hình,... để chơi với những người chơi khác. Một ví dụ điển hình và đơn giản cũng như đặc trưng nhất của Board Games, đó chính là Monopoly – hay còn được biết đến tại Việt Nam với tên Cờ tỷ phú (Cờ phú ông). Những trò chơi này chỉ cần một bộ dụng cụ và bạn chơi để có thể thưởng thức nó.

Đối tượng và mục đích chơi của Board Games

Đối tượng chơi của Board Games là tất cả các lứa tuổi, chỉ cần có ham muốn giải trí và thưởng thức trò chơi kèm giao tiếp xã hội. Người lớn tuổi có thể thưởng thức những trò cờ chậm rãi nhưng trí tuệ, trẻ em có thể chơi những game vui vẻ, ồn ào và hào hứng. Độ tuổi thanh thiếu niên thích phiêu lưu mạo hiểm có thể chơi những trò kinh dị, hành động, chiến đấu, trinh thám... Mục đích chơi của Board Games chỉ nằm trong hai vấn đề: giải trí và giao tiếp. Giải trí là mục đích đơn giản nhất, vì đã là trò chơi thì đó phải là ưu tiên hàng đầu. Một chút thư giãn với vợ hoặc chồng sau một ngày làm việc căng thẳng, một buổi cuối tuần cùng bạn bè, vài phút giải lao giữa các giờ học,... Board Games là câu trả lời tuyệt vời cho những nhu cầu trên. Giao tiếp là bởi vì phần lớn những trò chơi Board Games đều cần có ít nhất một đối thủ hoặc bạn đồng hành. Không chỉ là những vấn đề tranh đấu trên bàn chơi, ngay cả những câu đối thoại, trêu chọc, cười đùa, bàn luận với nhau, đó là những giây phút thư giãn cũng không kém phần quý báu mà Board Games sẽ đem lại cho người chơi.

Bắt đầu tiếp xúc với Board Games bằng cách nào?

Trước hết, bạn phải xác định rõ thể loại mà mình muốn chơi.

A. Board Games các loại chung:

Bao gồm thường là một bộ game với kèm đầy đủ dụng cụ chơi. Có thể từ đơn

Vu Dang
[email:mr_gakon@yahoo.com]

Em có đọc tạp chí Thế Giới Game số tháng 5/2011 có chuyên mục Cờ. Em rất muốn tìm hiểu rõ hơn và chơi thử game Anima nhưng lên mạng search không có. Anh/Chị có thể chỉ cho em địa chỉ để em download. Cảm ơn Anh/Chị nhiều.

Thân.

Doan Phu Nguyen
[email:nguyendoanphu2310@gmail.com]
Chào Thế Giới Game,

Cho em hỏi là mới bắt đầu tham gia vào Board Game thì như thế nào: Mua Board Game từ nguồn nào (D&D 3.5), giá cả như thế nào?

Cảm ơn các anh chị.

Bộ luật của trò chơi

Xúc xắc

Một trong các loại bàn cờ

giản (chỉ gồm những lá bài) cho đến phức tạp (bao gồm mô hình, bàn chơi, bảng tính điểm, tiền đồng, xúc xắc,...). Những Board Games này có điểm chung là chỉ cần có một bộ bạn có thể thưởng thức trò chơi nhiều lần, không cần thêm gì khác, chẳng hạn như một bộ cờ vua.

Những trò thể loại này hiện nay Việt Nam không có nơi nào bán, bạn buộc phải nhập từ nước ngoài về. Nếu các bạn có nhu cầu đặt mua mà không biết chỗ có thể gửi mail đến Cafe Board Game Rich House để nhờ đặt mua và hỏi thêm thông tin như thể loại trò chơi, luật chơi, giá cả,... Chúng tôi là một nhóm những người đam mê và phát triển Board Games, sẵn sàng giúp đỡ bạn trong những bước chân đầu tiên vào thế giới kỳ thú này. Các bạn có thể đặt mua những trò mình cảm thấy hứng thú, hoặc nếu không có thể trực tiếp nhờ chúng tôi tư vấn hay đến và chơi thử một số trò cùng chúng tôi. Tất cả hoàn toàn miễn phí, trên tinh thần vì phát triển cộng đồng chơi. Bên cạnh đó, chúng tôi còn phát triển những trò chơi tự làm, có thể tự in và chơi, và cũng cung cấp miễn phí cho những ai có ý định tìm hiểu.

Một số hình ảnh những trò chơi hấp dẫn và phổ biến nhất của các thể loại khác nhau, các bạn có thể đặt mua hay chơi thử với chúng tôi.

- Betrayal at the House on the Hill [Phiêu lưu, kinh dị]
- Dungeon Lords (Fantasy, xây dựng, chiến đấu, hài hước)
- Ingenious (Cờ, trí tuệ)
- Summoner Wars (Dàn trận chiến thuật)
- Fury of Dracula (Trinh thám, kinh dị, phiêu lưu)
- Formula D (Đua xe thể thức 1 và đua xe đường phố như NFS)
- Cadwallon – City of Thieves (Nhiệm vụ, chiến đấu, phiêu lưu)

B. Game nhập vai [RPG]:

RPG là một thể loại riêng cần phải phân ra trong thế giới Board Games bởi vì cách thức chuẩn bị và chơi của nó không giống như các trò chơi trên. Không có một hộp game để các bạn tự mua về và có sẵn đầy đủ đồ dùng cho các bạn thưởng thức như một số người có thể lầm tưởng. Nó là trò chơi không giới hạn, trò chơi của trí tưởng tượng, và cũng như vậy nhà sản xuất chỉ cung cấp cho các bạn công cụ, còn lại toàn bộ trò chơi là do các bạn tự chuẩn bị và tổ chức. Cụ thể hơn, các bạn sẽ cần những thứ dụng cụ sau nếu muốn tổ chức và chơi một trò chơi nhập vai [RPG]:

1. Bộ luật của trò chơi (bên cạnh luật gốc và chính, còn có thêm nhiều thứ phụ lục các bạn có thể sưu tầm thêm sau). Nhưng để bắt đầu chơi, cơ bản nhất vẫn cần bộ luật chính là đủ

2. Xúc xắc. Phần lớn trò chơi sẽ sử dụng xúc xắc để thể hiện cho tính ngẫu nhiên trong khi chơi, tương tác với trò chơi. Tùy vào trò khác nhau và sẽ sử dụng những loại xúc xắc khác nhau. Bên cạnh loại xúc xắc 6 mặt quen thuộc, các bạn có thể sẽ cần phải chuẩn bị những xúc xắc đa diện khác như d4 (4 mặt), d8 (8 mặt), d10, d12, d20, d30...

3. Giấy tờ, dụng cụ. Để theo dõi phát triển của trò chơi và nhân vật, các bạn sẽ cần giấy và bút với những biểu mẫu thông tin nhân vật,... để ghi lại. Đây là lý do ngày xưa game nhập vai còn được gọi là thể loại game Paper and Pencil (giấy và bút chì). Bên cạnh đó một số đạo cụ cần thiết sẽ giúp cho trò chơi dễ dàng cũng như hấp dẫn hơn ví dụ như sách phép thuật (để theo dõi và sử dụng phép thuật của người chơi), bản đồ (người chơi tự vẽ để biết mình đang đến đâu), bàn chơi (có thể chỉ là bản đồ in ra, có thể dựng mô hình,...), mô hình người chơi, quái vật, những viên đá màu để làm ngọc, tiền đồng, tiền giấy...

4. Cốt truyện. Cái chính của một game RPG – cốt truyện. Không có nó một game nhập vai sẽ chẳng còn gì đáng chơi cả. Cần phải có một người chơi đủ kiến thức và chịu bỏ công ra làm Game Master – quản lý trò chơi. Game Master sẽ chuẩn bị cốt truyện, đóng vai quái vật, phe ác, những nhân vật trong câu chuyện.

Và với những người có ý định tìm hiểu game nhập vai có thể tìm được những dụng cụ nói trên bằng những cách sau.

- Luật trò chơi sẽ được tặng miễn phí khi liên hệ Cafe Board Game Rich House (gửi qua mạng hoặc đến nơi chép trực tiếp). Hiện chúng tôi có sưu tầm đầy đủ các luật RPG phổ biến như D&D (3.5 và 4.0), Pathfinder System, Midnight, Dawnforce, Anima, Grimm, Deadlands, Drenden Files, Call of Cthulhu, Warhammer,... và thậm chí có gần như đầy đủ các cuốn sách phụ lục, hỗ trợ đi kèm theo từng trò. Hoặc nếu muốn xài hàng xịn các bạn có thể lên mạng như các trang amazon,... đặt mua sách luật với giá trung bình khoảng 20-30$ mỗi cuốn.
- Xúc xắc và đồ dùng như bản đồ để xếp ra cho người chơi phiêu lưu trên đó, mô hình nhân vật, quái vật,... có thể tự làm hoặc đặt mua trên mạng.

Cũng như trên, những bạn có nhu cầu muốn mua không biết chỗ có thể liên hệ với chúng tôi để nhờ đặt mua đúng giá gốc, hàng chính hãng. Những bạn muốn tự làm đồ dùng để chơi, vừa giảm chi phí vừa tạo cảm giác, tự bỏ công sức để làm ra trò chơi cũng có thể liên hệ chúng tôi để được hướng dẫn cách chuẩn bị và làm đồ dùng, công cụ cần, nguyên liệu, cách làm,...

Cùng nhau khám phá thế giới Board Games

Board Games là một thế giới rộng lớn đầy màu sắc và thừa khả năng cuốn hút bất kỳ người ham mê trò chơi nào. Nếu bạn là đọc giả trung thành của Thế giới Game và yêu thích các trò chơi điện tử, bạn cũng sẽ có cơ hội tìm được những trò chơi và thể loại mình yêu thích trong thế giới Board Games. Cho dù là nhập vai, dàn trận chiến thuật, phiêu lưu kinh dị, bắn súng hành động, lái máy bay, đua xe, giải đố,... các bạn sẽ ngạc nhiên khi nhận ra Board Games cũng có và không kém phần hấp dẫn so với những trò chơi trên các hệ máy tính và điện tử. Chúng còn hay hơn ở chỗ bạn được trực tiếp chơi với bạn bè, người thân hay đối thủ mình muốn.

ANH KHOA

Liên hệ: TGG (game@pcworld.com.vn) hoặc Cafe Board Game Rich House (boardgamevn@gmail.com).

DUNGEON LORDS
CHÚA TỂ HẮC ÁM

HÃY ĐẾN VỚI DUNGEON LORDS CHO NHỮNG GIÂY PHÚT HẤP DẪN KỊCH TÍNH VÀ NHỮNG TRẬN CƯỜI NGHIÊNG NGẢ CÙNG BẠN BÈ.

DẪN NHẬP

"Họ gặp nhau trong quán rượu. Họ nốc một vài chai bia. Và sau một chầu nhậu nhẹt ăn uống tán dóc linh đình, người chiến binh dũng mãnh, nhà pháp sư thông thái, người linh mục trung kiên và tên trộm láu cá đã kết thành một đội hình phiêu lưu. Bỗng xuất hiện một tên chúa tể hắc ám đang chui xuống cái đồi gần thị trấn đào bới và nhét vào đầy trong đó những đường hầm, bẫy, quái vật và kho báu.

Và ngay trong ngày hôm sau những người phiêu lưu lên đường chiến đấu để bảo vệ công lý, đánh chiếm dungeon mới xây, và trừng phạt tên chúa tể hắc ám xấu xa ác độc (bằng cách lột sạch kho báu gia tài của cải của hắn). Một cốt truyện vô cùng kinh điển, và tất cả những dân chơi thể loại phiêu lưu dungeon kinh nghiệm đều sẽ bảo với bạn rằng đúng vậy."

CHÀO MỪNG ĐẾN VỚI DUNGEON LORDS

Trái với các phong cách thông thường, Dungeon Lords giới thiệu người chơi đến với thế giới ma thuật huyền ảo của các hiệp sĩ, những cuộc phiêu lưu và thế lực hắc ám với góc nhìn vô cùng mới mẻ - trong vai một Chúa tể Hắc ám chống lại những người anh hùng phiêu lưu mạo hiểm đánh phá dungeon của mình. Dungeon Lords là một game phong cách hài hước và sáng tạo đi kèm hệ thống vô cùng sâu cũng như tính chiến thuật cao cấp của nó. Do nhà thiết kế game thiên tài người Czech Vladimir Chvatil sáng chế ra, Dungeon Lords dành cho những đối tượng người chơi game ở mức trung bình trở lên chứ không phải là một món ăn mà người mới biết chơi có thể thưởng thức được.

Người chơi trong vai những Chúa tể Hắc ám sau nhiều năm tồn tại và gây dựng thế lực, đã đến tuổi trưởng thành (sau khoảng vài chục thập kỷ) và bắt đầu nhăm nhe xây dựng những cái dungeon đầu đời để vượt qua kỳ thi tuyển chọn khắt khe do Bộ quản lý dungeon tổ chức định kỳ 2 năm một lần. Người chơi sẽ có 2 năm để xây dựng và phát triển dungeon của mình, cũng như chống lại sự tấn công của những đội hình phiêu lưu mạo hiểm xông vào kiếm cơm cho đến kỳ hạn cuối sau 2 năm, Thanh tra cao cấp của Bộ quản lý dungeon sẽ đến trước cửa dungeon của bạn và bắt đầu cho điểm dựa trên những yếu tố mỹ thuật và đa dụng của nó, cũng như trừ điểm cho những tàn phá hư hại gây ra bởi những cuộc tấn công thường xuyên. Liệu bạn có thể giành được chức thủ khoa đầu bảng trong cuộc thi này để vươn lên le lói so với những tên Chúa tể khác, hay

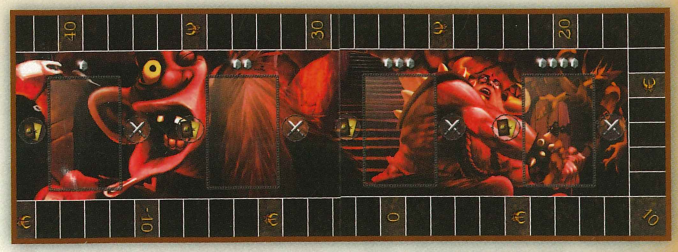
thậm chí chỉ đơn giản là liệu bạn có đủ khả năng để có được một số điểm không phải là số âm và vượt qua được kỳ thi này để lấy được bằng chứng nhận Chúa tể Hắc ám loại trung bình kém? Hãy rủ thêm từ một đến ba người bạn cùng vào cuộc để tìm ra câu trả lời. Dungeon Lords là một game xây dựng chiến thuật hài hước dành cho 2-4 người chơi, thời gian chơi trung bình là 1-2 tiếng đồng hồ.

VÀO CUỘC

Bắt đầu trò chơi, người chơi sẽ có trong tay một số vốn đơn giản. 3 miếng lương thực, 3 đồng vàng, 3 con Imp (Yêu tinh) để sử dụng lao động và một cái dungeon đơn sơ chỉ bao gồm 3 đường hầm. Mỗi lượt, người chơi sẽ cho những tay sai của mình đi lên mặt đất làm việc theo sự chỉ đạo của mình. Có 8 công việc có thể làm mỗi lượt, và tất cả người chơi sẽ giành nhau, vì lý do mỗi công việc chỉ có 3 người có thể làm, người thứ 4 sẽ lủi thủi đi về. Ngoài ra, thứ tự cũng là cái rất quan trọng vì người biết canh sắp xếp sao cho mình được đúng thứ tự mong muốn sẽ làm được đúng chiến thuật của mình. Đây cũng là lý do khiến cho trò chơi đòi hỏi trình độ tính toán và chiến thuật để lấy được vị trí mình mong muốn.

Ví dụ một số công việc trong 8 công việc có thể làm.

+ Đi kiếm lương thực – tay sai đầu tiên đến sẽ mua lương thực từ dân làng với giá 1 đồng vàng cho 2 miếng lương thực. Khi tên tay sai thứ hai đến, dân làng từ chối không bán nữa vì lý do để dành cho mùa đông, hắn sẽ đe dọa dân làng những hành động phá hoại và khủng khiếp mà hắn sẽ làm nếu không có lương thực đem về, và sẽ lấy được 3 miếng lương thực miễn phí kèm theo lên 1 ác danh cho chủ nhân của hắn. Và đến lượt tên tay sai thứ ba, đe dọa cũng vô nghĩa, hắn chỉ đành thực hiện điều mà tên tay sai thứ hai đã đe dọa, sau khi đập nát ngôi làng hắn lấy được 3 miếng lương thực, lại còn lượm được 1 đồng vàng (do tên tay sai thứ nhất đưa cho dân làng) và lên 2 ác danh cho chủ nhân của mình.



+ Thuê quái vật – trong quán rượu địa ngục, luôn có những quái vật sẵn sàng đi theo phục vụ cho những chúa tể hắc ám hùng mạnh. Mỗi lượt sẽ có 3 quái vật ngẫu nhiên được đưa ra để chọn lựa. Tay sai thứ nhất bước vào quán rượu, ca ngợi chủ nhân của mình đến tận mây xanh. Tên tay sai thứ hai bước vào, miêu tả cuộc sống hoành tráng và những ưu đãi mà bọn quái vật sẽ có khi đi theo chủ nhân của hắn. Cuối cùng tên tay sai thứ ba bước vào mang theo 1 tảng thịt, và đám quái vật bu ngay vào không cần phải nói nhiều lời chi cho mệt. Tên tay sai thứ ba được quyền lựa 1 trong 3 con quái vật trước để lấy, sau đó đến tên tay sai thứ hai và cuối cùng là tên tay sai đầu tiên.

Hai ví dụ trên đưa ra cho thấy tính hài hước của trò chơi cũng như tính chiến thuật của nó, và sự khó khăn khi không những người chơi phải chọn hành động cần thực hiện (mỗi lượt chỉ được thực hiện 3 trong số 8 hành động) mà còn phải canh sao cho có được vị trí mong muốn nữa. Điều này đòi hỏi tính toán chi tiết của người chơi, không những của mình mà còn phải tính cả những hành động đối thủ sẽ chọn để dễ dàng làm chủ tình hình.

Một yếu tố cần phải lưu ý nữa là mỗi lượt (mùa), các anh hùng, nhà phiêu lưu sẽ kéo đến thành phố và chia nhau đi đến các dungeon khác nhau, tùy theo mức độ xấu xa độc ác của người chơi. Người chơi có ác danh cao nhất sẽ được anh hùng mạnh nhất đến thăm, và cứ như vậy. Sau khi trải qua 4 mùa, các anh hùng đã tập trung đầy đủ trước cửa, họ sẽ xông vào tấn công dungeon vào cuối năm, để lại một năm mới tiêu điều cho cái dungeon đấy.

Bên cạnh các anh hùng kia, còn một nhân vật siêu anh hùng, người bảo vệ công lý chân chính, luôn là nỗi lo sợ của các Chúa tể hắc ám, đó chính là Paladin – hiệp sĩ thánh chiến. Anh luôn ngồi một mình bên ngoài thành phố, cảm nhận cái ác từ bốn phía. Nếu như người chơi đạt đến một mức độ xấu xa độc ác quá mức, ác danh đạt đến mức đủ để Paladin cảm nhận được, anh sẽ ngay lập tức phóng ra hùng hổ lao đến dungeon của tên xấu xa đấy và trừng trị hắn thích đáng. Nếu anh chỉ cảm nhận được xấu xa sơ sơ mà thôi, thì anh chỉ khẽ ngồi đấy, "hùng hổ" lau chùi bộ áo giáp của mình. Sự hiện diện của Paladin là một trong những điều đáng sợ nhất đối với các Chúa tể hắc ám, bởi vì một mình anh có sức mạnh của… 4 anh hùng mạnh nhất cộng lại. Tuy nhiên nếu như Chúa tể hắc ám nào tự tin có thể đối phó với Paladin, thì hình ảnh chàng Paladin bại trận bị giam trong ngục của mình sẽ làm cho Giám khảo cuộc thi phải mở to mắt ra nhìn và cộng ngay một đống điểm thưởng cho bài thi của thí sinh này.

MỚ BÒNG BONG THÚ VỊ

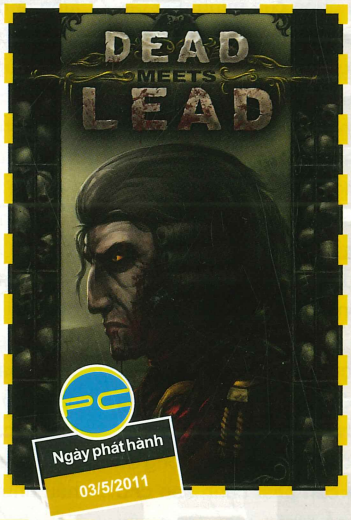
Trò chơi là một hỗn hợp hoàn hảo giữa hài hước, chiến thuật, chiến đấu kịch tính (với anh hùng) và tranh đấu quyết liệt (giữa người chơi với nhau). Bên cạnh đó, trò chơi còn rất nhiều cách chơi nâng cao và thêm vào độ phức tạp cũng như gay cấn cho trò chơi đi kèm trong bộ game gốc. Ví dụ như khả năng cho tay sai của mình đem các món báu vật vũ khí đến tặng cho đám anh hùng đứng trước cửa dungeon đối thủ chẳng hạn. Chẳng phải trong phim ảnh truyện tranh chúng ta vẫn hay thấy có những nhân vật bí ẩn mặc áo trùm kín hay tặng đồ, giúp đỡ, gợi ý cho các anh hùng hay sao? Bây giờ thì chúng ta đã biết nguyên nhân vì sao chúng lại làm thế rồi đấy. Giang hồ thật hiểm ác, phải không nào?

THU VÂN

GAME MỚI PHÁT HÀNH

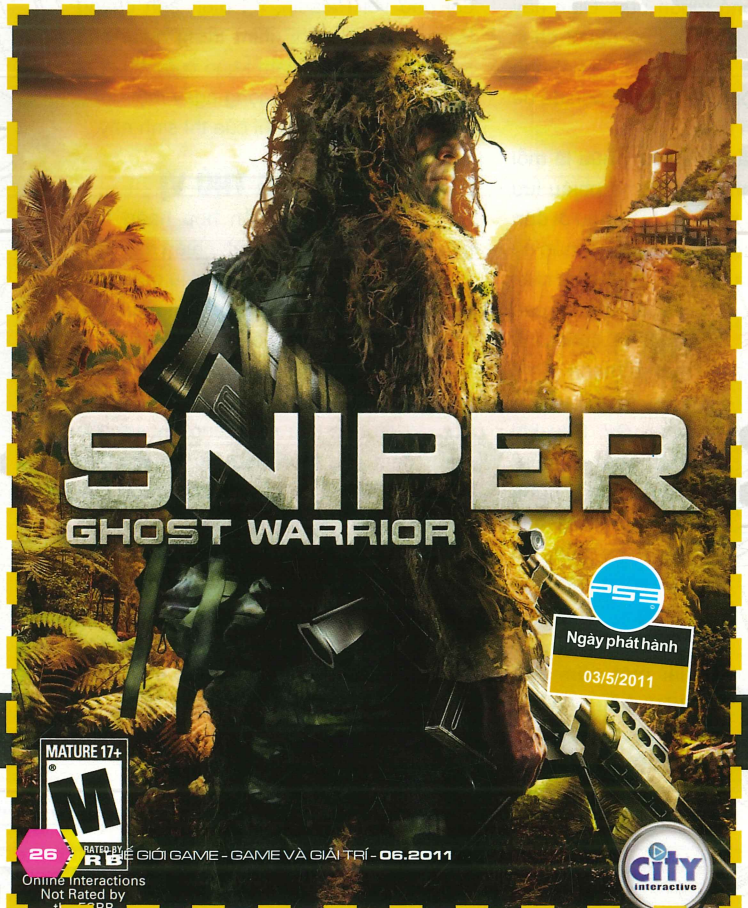
Danh sách này bao gồm các tựa game đã phát hành ra thị trường vào tháng 4 và tháng 5/2011

Dead Meets Lead



Lấy bối cảnh vào thời xa xưa, loài quỷ dữ đã đổ bộ vào ngôi làng nọ. Chúng đã hút hết các linh hồn biến họ thành zombie. Bạn sẽ vào vai người hùng cứu ngôi làng đó. Vũ khí trong game rất đa dạng để phù hợp với nhiều trường hợp khác nhau. Ngoài ra, game còn có thêm các cấp độ Level , sau khi bạn được lên 1 cấp thì bạn sẽ được nâng cấp các tuyệt chiêu của mình.

Phát triển: Keldyn Interactive
Phát hành: Keldyn Interactive
Thể loại: Phiêu lưu hành động

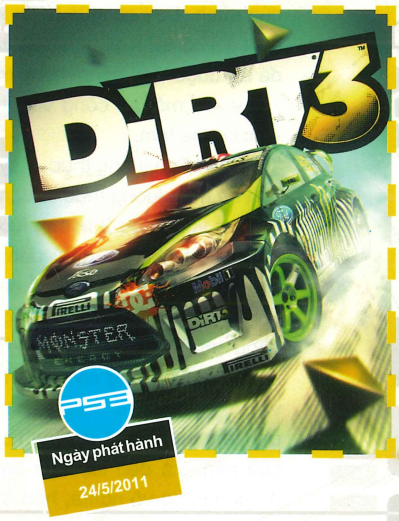


The Witcher 2: Assassins of Kings

Tiếp bước thành công vang dội của tựa game nhập vai hay nhất năm 2007, The Witcher 2: Assassins of Kings hứa hẹn sẽ tiếp tục là ứng cử viên sáng giá nhất cho danh hiệu này. Cuộc phiêu lưu của chàng thợ săn quái vật cùng những xung đột trong tình cảm, nhân tính trong Geralt xứ Rivia chưa bao giờ là nhàm chán với các fan. Vốn dĩ, gameplay và cốt truyện của The Witcher đã quá hoàn hảo, nhưng The Witcher 2 vẫn còn có thể nâng tầm chất lượng lên thêm 1 bậc nữa.The Witcher 2: Assassins of Kings tập trung nhấn mạnh vào cách dẫn dắt theo lối mở với nhiều chi tiết hơn.

Phát triển: CD Projekt Red
Phát hành: Atari
Thể loại: Nhập vai

DIRT 3



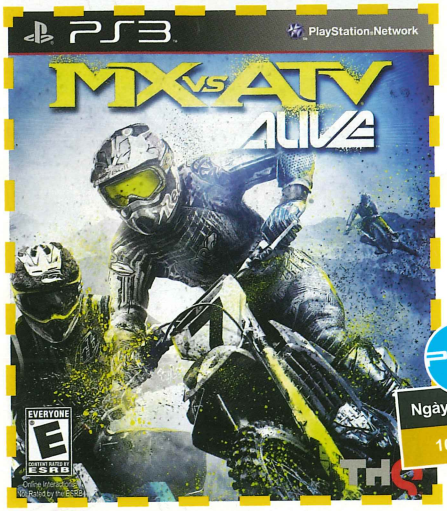
Trò chơi đua xe đường phố nổi tiếng đã trở lại với phiên bản mới tiếp theo. DiRT 3 sẽ làm các tay đua phải toát mồ hôi với những thời tiết khắc nghiệt, những đường đua ở Châu Âu, Châu Phi và Châu Mỹ, để phô diễn những kỹ thuật lái xe siêu hạng mà tưởng chừng như không thể nào thực hiện được.

Phát triển: Codemasters
Phát hành: Codemasters
Thể loại: Đua xe

Sniper: Ghost Warrior

Sniper: Ghost Warrior đưa người chơi thâm nhập vào thế giới bí mật của lực lượng bắn tỉa. Một biệt đội được đào tạo chuyên nghiệp hoàn thành những nhiệm vụ mà chỉ có những tay súng bắn tỉa mới có thể làm được. Ngoài những nhiệm vụ bắn tỉa khó khăn, người chơi cũng sẽ tham gia và những tình huống đầy cam go, tận dụng những loại vũ khí thích hợp để dành chiến thắng.

Phát triển: City Interactive
Phát hành: City Interactive
Thể loại: Hành động



MX vs ATV Alive

Tham gia vào cuộc đua để đoạt lấy vị trí cao nhất, trong một môi trường tranh đua quyết liệt của phiên bản thứ 5 thuộc thương hiệu MX vs ATV. Game mô phỏng hoàn toàn cảnh quang của một cuộc đua mô tô địa hình, bên cạnh những tay đua tốt nhất còn có những phụ tùng, trang thiết bị tân tiến nhất từ các nhà sản xuất nổi tiếng, nhằm mang đến cho người chơi những giây phút thưởng thức thể thao bất tận.

Phát triển: THQ Digital Studios Phoenix
Phát hành: THQ
Thể loại: Đua xe

PS3
Ngày phát hành
10/5/2011

Ngày phát hành
13/5/2011

SBK 2011

Nếu như ở MotoGP các vòng đua chỉ dành cho các loại xe có dung tích 500cc trở xuống thì trong SBK các "chiến mã" có sức mạnh thật khủng khiếp khi mang trong mình những khối động cơ dung tích lên đến 1000cc.Đến với SBK 2011 người chơi sẽ được hòa mình vào những vòng đua đầy sôi động của giải World Superbike Championship nổi tiếng.

Phát triển: Milestone S.r.l
Phát hành: Black Bean Games
Thể loại: Đua xe

Ngày phát hành
27/4/2011

Outland

Trò chơi sẽ làm game thủ ấn tượng ngay từ cái nhìn đầu tiên bởi lối thiết kế đồ họa có một không hai. Outland quả thật không chỉ là một game theo phong cách mới lạ mà nó còn là một sự đổi món cho những ai yêu thích thể loại game đi cảnh 2D này.

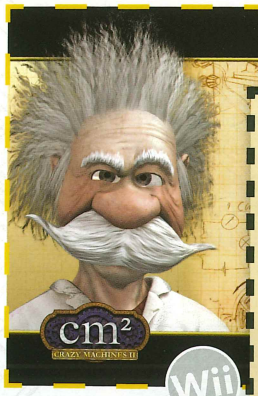
Phát triển: Housemarque
Phát hành: Ubisoft
Thể loại: 3D Platformer

Ngày phát hành
29/4/2011

XBLA Triple Pack

Triple Pack : Xbox Live Arcade là bộ game gồm có Trials HD, Limbo và Splosion Man vốn trước đây chỉ được phân phối trên Xbox Live, nhưng nay Microsoft quyết định tung ra dưới dạng đĩa.

Phát triển: Microsoft Game Studios
Phát hành: Microsoft Game Studios
Thể loại: Tổng hợp



Crazy Machines

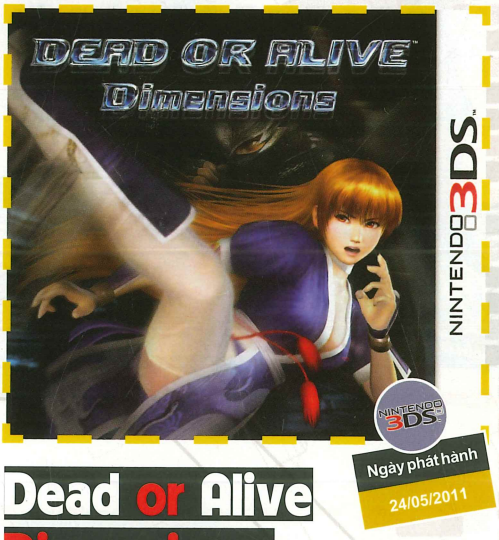
Bạn có thể thực hiện những thí nghiệm táo bạo nhất và khám phá thế giới khoa học đầy thú vị với Crazy Machines II. cảm nhận động lực sẽ tác động như thế nào khi chất lỏng và các vật vô vị khác, có biến chúng tự do theo đuổi các ý tưởng của mình và trở thành chuyên gia của những mắc xích đáng sợ nhất trong các phát minh vật lý.

Phát triển: FAKT Software
Phát hành: Mentor Interactive
Thể loại: Giải đố

Dance Dance Revolution Hottest Party 4

Với khả năng đặc biệt của tay cầm Wii, người chơi không chỉ sử dụng đôi chân mà còn phải sử dụng luôn cả đôi tay để thể hiện các thao tác trong các vũ điệu.Với chế độ chơi nhóm hỗ trợ 4 người cùng lúc. Với phiên bản mới nhất của Dance Dance Revolution Hottest Party hứa hẹn nhiều điều phấn khích tột độ cho nhiều người chơi cùng lúc.

Phát triển: Konami
Phát hành: Konami
Thể loại: Nhảy



Dead or Alive Dimensions

Tất cả các đấu sĩ được yêu thích nhất trong series Dimensions sẽ trở lại, cùng với sàn đấu mang âm hưởng Metroid hoàn toàn mới. Dead or Alive: Dimensions là một trong những tựa game được chờ đợi nhất trên máy 3DS.

Phát triển: Team Ninja
Phát hành: Tecmo KOEI
Thể loại: Đối kháng

Dream Trigger

Dream Trigger 3D là thể loại game bắn súng arcade trên hệ máy cầm tay 3DS. Trò chơi cung cấp thêm 1 loại bomb sonar để làm hiện ra tung tích kẻ thù và từ đó người chơi có thể tiêu diệt chúng. Dream Trigger đã thổi vào hệ máy cầm tay 1 cách chơi hoàn toàn mới cùng với trải nghiệm 3D cực kỳ lý thú. Mỗi lần tiêu diệt 1 mục tiêu, chúng sẽ nổ và phát ra nhiều màu sắc rất đẹp mắt.

Phát triển: ART Co.
Phát hành: D3 Publisher
Thể loại: Bắn súng

TAI NGHE GAVIO
• Thiết kế thời trang
• Cách âm tốt
• Tích hợp Microphone
• Âm bass siêu trầm đột phá
• Tương thích Iphone, Blackberry và các thiết bị khác.
MÉTALLON SCULL
MÉTALLON AI
SEA GREEN
CHROME
BLACK
Sử dụng mã số sau " PCWG10GA" để được giảm giá 100.000 vnđ khi mua tại website của chúng tôi
GAVIO™
LIVE LIFE DIGITAL
Nhà phân phối: Kianex Việt Nam
Hotline: (08) 62 935 427 - Thông tin chi tiết sản phẩm: www.gavio.vn

PORTAL 2™

TRÒ CHƠI TRÍ ÓC

KHỞI ĐẦU TỪ MỘT TRÒ CHƠI NHỎ, NHƯNG PORTAL NHANH CHÓNG TẠO DỰNG NÊN THƯƠNG HIỆU CỦA RIÊNG MÌNH.

Trong ngành công nghiệp game, hai từ "đơn giản" và "tầm thường" thường bị đánh đồng, nhưng thực ra chúng hoàn toàn riêng biệt. Một minh chứng hết sức rõ ràng cho điều này chính là Valve, nhà phát triển hàng loạt những game có cách chơi đơn giản nhưng không hề tẻ nhạt đã chiếm được con tim của game thủ khắp nơi trên thế giới, với "minh chứng sống" là Portal. Sau hai năm kể từ ngày gói Orange Box ra mắt người hâm mộ, từ chỗ chỉ là một trò chơi nhỏ với thời lượng khiêm tốn tặng kèm, Portal nhanh chóng phát triển lên thành một thương hiệu thành công mới, một "con gà đẻ trứng vàng" mới cho Valve sau khi phiên bản thứ hai ra mắt. Với những đánh giá cao hơn cả phiên bản đầu, một điều khá lạ trong bối cảnh chung "phần sau dở hơn phần trước" của ngành công nghiệp game, Portal 2 lại là một thành công rực rỡ mới của nhà phát triển giàu thành tích này. Vậy, điều gì đã làm cho Portal 2 được chào đón đến thế?

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

PORTAL 2

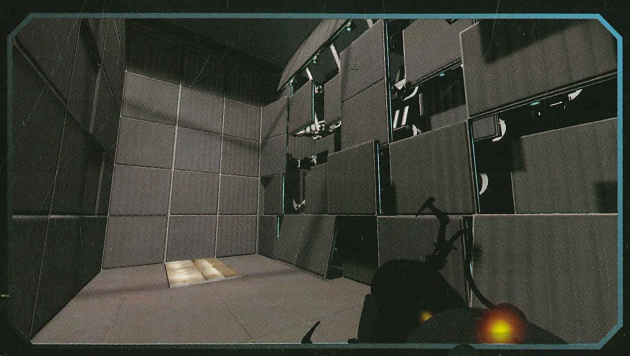
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH TỐI THIỂU	
Valve			
PHÁT TRIỂN		CPU	Pentium 4 3GHz
Valve		RAM	1GB
THỂ LOẠI		VGA	128MB
Giải đố			
NGÀY PHÁT HÀNH	19/04/2011		
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	Windows XP

Vẫn là một game phiêu lưu – giải đố với bối cảnh được gói gọn trong khu trung tâm nghiên cứu Aperture, với những bài "test" - thực chất là những câu đố thử thách trí tuệ của người chơi – được thiết kế hết sức sáng tạo và độc đáo, lối chơi của game xoay quanh việc sử dụng Portal Gun – một thiết bị có khả năng tạo ra hai cánh cổng không gian màu xanh và đỏ thông nhau giúp người chơi vượt qua những chướng ngại vật lý trong khu vực. Bằng việc giới thiệu thêm một người bạn đồng hành thú vị mang tên Wheatley, Portal 2 tiếp tục nối dài sự hài hước của phiên bản đầu với chất giọng Anh đặc sệt cùng tốc độ nói nhanh như máy của chú robot này, và sự xuất hiện của chú ta trong những tình huống căng thẳng luôn là sự phá bĩnh vui nhộn mà người chơi cần có trong một trò chơi "căng thẳng" như Portal 2.

Cô nàng GLaDOS: Hài hước chết người

Sau khi gặp mặt Wheatley, bạn sẽ nhanh chóng tái ngộ một người quen cũ. Nhân vật thứ ba và cũng là cuối cùng của Portal 2 vẫn là cô nàng trí tuệ nhân tạo (A.I) GLaDOS quản lý toàn bộ trung tâm Aperture, vẫn hài hước như ngày nào, nhưng cô nàng còn có thêm một vài lý do nho nhỏ để tiễn bạn về nơi… chín suối. Wheatley và GLaDOS sẽ là bộ đôi thú vị theo chân bạn trong suốt hành trình với những trò đùa vui nhộn, nhưng hẳn bạn khó mà cười nổi với những trò đùa này, bởi cảm giác về sự hài hước của hai nhân vật này khá là… nguy hiểm, và thường xuyên dính líu đến sinh mạng của người chơi. Tất nhiên, sự hài hước không chỉ đến từ lời thoại của hai nhân vật bất thường này, mà còn đến từ những tình huống quái chiêu. Tình huống đắt giá nhất trong cả game có thể là khi người chơi phá hoại dây chuyền sản xuất robot Turret của GLaDOS, khi những câu thoại ít khi lặp lại, với nội dung lẫn giọng nói được bóp méo hết sức buồn cười có thể khiến người chơi bỏ ra nửa giờ để nghe mà không biết chán.

Tất nhiên Portal 2 không chỉ có hài hước, bởi chúng chưa đủ để làm nên một lối chơi độc đáo. Những quy tắc vật lý, thứ luôn có mặt trong các game của Valve từ thời chúng ta còn cùng chàng Gordon Freeman lang thang trong Black Mesa cũng hiện diện trong Portal, làm cho các câu đố thêm phần thú vị. Với sức mạnh của công nghệ hiện đại trong Portal 2, những chướng ngại mà bạn không thể vượt qua theo cách bình thường sẽ có thể vượt qua bằng cách bất thường. Một con đường quá cao bên trên? Không hề gì, chỉ cần có đủ tốc độ, mọi khoảng cách hay chiều cao đều sẽ được giải quyết chỉ bằng một cú nhảy nhẹ nhàng. Một câu đố cùng nhiều cánh cửa và hàng chục công tắc cần đường bạn đến với câu đố kế tiếp? Không hề chi, đó là lúc để đôi tay, khối óc và… Portal Gun vào cuộc. Những thử thách trong game không thật khó khăn, người chơi chỉ cần chút ít óc logic và khả năng quan sát để có thể giải quyết tất cả các câu đố, nhưng phần thưởng thực sự sẽ là quá trình giải đố chứ không phải kết quả sau cùng. Cảm giác hào hứng mỗi khi nhận ra mình đã cởi bỏ một phần thử thách chính là thứ thúc đẩy người chơi không ngừng tiến tới đối mặt với những "trò đùa" mới của cô nàng GLaDOS.



Những thay đổi đáng khen

Sau khi đã mang đủ những món ngon mà người chơi quen thuộc từ Portal vào bữa tiệc Portal 2, đó là lúc để những đầu bếp của Valve cho thêm vào game những "gia vị" mới. Thực ra những ý tưởng mới này không nhiều, nhưng chúng đủ sức thêm vào cho lối chơi của game những điều thú vị mới. Một chiếc cầu làm từ ánh sáng cô đặc có thể dùng để bắc ngang những bờ vực sâu, hai loại Gel (chất nhầy)xanh và đỏ giúp người chơi tăng tốc hoặc nhảy cao, đường hầm (excursion tunnel) cho phép các vật thể bay lơ lửng là những thứ làm mới Portal 2 để tránh xảy ra sự trùng lặp trong lối chơi của game với phiên bản đầu. Nhờ những bổ sung đáng giá này mà độ khó của Portal 2 cao hơn hẳn, đòi hỏi người chơi phải bỏ nhiều công sức động não hơn là chỉ việc thử nghiệm với tất cả những gì có thể nhìn thấy trong màn chơi như ở người tiền nhiệm. Bạn cũng có thể nhận ra sự thay đổi lớn trong cách thiết kế màn chơi: địa hình trở nên rất rộng rãi, với nhiều chướng ngại vật lắt léo, thường xuyên đòi hỏi người chơi phải trở lại một địa điểm vài lần trước khi có thể giải quyết dứt điểm cả màn chơi. Đây quả là một thay đổi đáng hoan nghênh với những ai yêu thích thử thách và những trò chơi trí tuệ.

Mặc dù chúng ta đã biết rằng Portal 2 chỉ có 3 nhân vật, nhưng sẽ là một thiếu sót lớn nếu không dành vài lời nhắc tới "nhân vật" thứ 4 của game, đó là những… bức tường. Nói cho chính xác thì đấy là những cánh tay robot điều khiển các bức tường trong game, chúng có những chuyển động và hành xử như những sinh vật có trí tuệ và cá tính thực thụ, nên việc quan sát chúng đôi khi cũng mang lại những giây phút vui vẻ cho người chơi. Bạn sẽ thường xuyên bắt gặp chúng xoắn xít vào nhau và cố gắng để tách ra, va đập một cách giận dữ vào những khung thép ngăn cản chúng "rút lui có trật tự", đôi khi lại như một đứa trẻ thẹn thùng nấp ngay khi phát hiện người chơi,

và thỉnh thoảng lại ló ra…nhìn lén. Sự tồn tại của những cánh tay robot thú vị này trong khung cảnh tan hoang của khu nghiên cứu Aperture, những âm thanh kì dị chúng tạo ra, giọng nói đơn điệu không mang một âm sắc nào của GLaDOS cùng nhau tạo nên một cảm giác ma quái, căng thẳng cho game thủ. Đây chính là cách mà game "giúp" người chơi Portal 2 cố gắng hoàn thành nhiệm vụ của mình nhanh hết mức có thể mỗi khi nghe được giọng nói của GLaDOS vang lên trong khu vực.

ƯU:
- Cách chơi sáng tạo
- Đồ họa và âm thanh tuyệt vời.
- Cốt truyện kịch tính

KHUYẾT:
- Giá trị chơi lại thấp

Bên cạnh việc để người chơi lang thang trong những mê cung của Aperture một mình, Valve còn đưa phần chơi mạng vào Portal 2 để hai người có thể cùng nhau khám phá những câu đố mới của game. Trong chế độ này, hai người chơi sẽ vào vai hai chú robot ngộ nghĩnh P-Body và Atlas, một chú tròn quay còn chú kia trông như một quả trứng. Mỗi robot sẽ được cung cấp một khẩu Portal Gun, từ đó có thể tạo ra đến 4 cổng Portal mang màu sắc khác nhau (đỏ, vàng, xanh dương, tím). Sự phối hợp ăn ý giữa hai người là rất quan trọng bởi những câu đố trong chế độ chơi cộng tác (co-op) khó hơn rất nhiều so với phần chơi đơn nhằm tương xứng với lợi thế có thêm 2 cổng portal mới. Các màn chơi trong game sẽ chuyển dần từ đơn giản đến những "cánh rừng" đầy những chướng ngại vật nguy hiểm, với cách di chuyển lắt léo và đôi khi còn buộc người chơi phải chọn đúng thời cơ mới có thể vượt qua. Để giúp hai người có thể thực hiện những hành động cần đến sự phối hợp đồng loạt, game cung cấp ba sự trợ giúp hết sức hữu ích: một đồng hồ đếm ngược 3 giây, tính năng marking cho phép đánh dấu các vật thể hoặc máy móc trong màn chơi, và cuối cùng là một màn hình nhỏ cho phép một người nhìn thấy những gì người kia đang thấy.

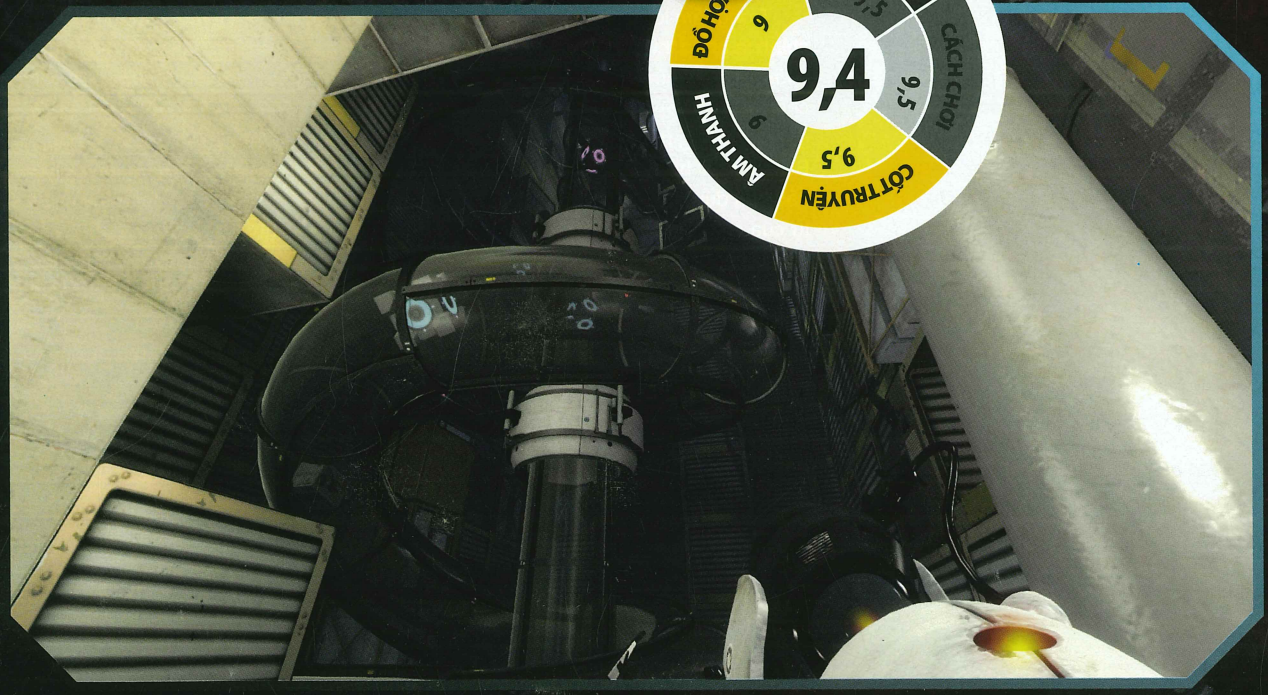
Sức sống mới

Môi trường trong Portal 2 được dựng nên một cách rất tỉ mỉ và có sức sống hơn rất nhiều so với phiên bản đầu, mặc dù "sức sống" của nó được thể hiện giữa những đống đổ nát. Các dấu vết đổ vỡ, hư hỏng nằm khắp nơi trong những trường đoạn ngoại cảnh của game nhìn rất thật chứ không hề mang lại cảm giác giả tạo được sắp xếp sẵn như trước nhờ vào hiệu ứng vật lý tiên tiến. Vật thể trong game được phủ một lớp vân bề mặt rất thật, đủ khả năng mô phỏng chất liệu mà chúng đại diện, chẳng hạn bạn có thể nhìn vào một bức tường và nhận ra độ nhám của bê tông hay những vân gỗ tự nhiên trên sàn, nhìn vào một khối thép để thấy được sự bóng loáng… Hiệu ứng ánh sáng động cũng góp mặt trong game và mang lại những khung hình ấn tượng, nhất là trong trường đoạn bạn tìm cách bỏ trốn khỏi Aperture trong khung cảnh tranh tối tranh sáng dưới sự trợ giúp của Wheatley. Tất nhiên, người chơi cũng phải trả một cái giá nho nhỏ cho chất lượng hình ảnh tuyệt vời của Portal 2, bởi game đòi hỏi một cỗ máy cấu hình tầm trung để có thể chơi mượt ở các thiết lập đồ họa cao nhất.

Mạng "xôm" hơn đơn

Portal 2 có tổng cộng 9 chương (chapter) cho phần chơi đơn và sẽ ngốn khoảng 7-8 giờ để hoàn tất, nhưng lại có giá trị chơi lại không cao lắm bởi thường chỉ có 1 cách để giải quyết các câu đố trong mục chơi này. Ngược lại, 5 khu vực của phần chơi mạng với hơn 40 màn khác nhau lại rất vui nhộn và có khả năng kéo người chơi trở lại nhiều lần không chỉ bằng những câu đố hóc búa mà còn vì những diễn hoạt (animation) sinh động và vui nhộn của hai chú robot. Portal 2 có tất cả những gì mà một game đỉnh cao cần có: một cốt truyện đầy những bất ngờ, những nhân vật sinh động, lối chơi độc nhất vô nhị, đồ họa và âm thanh đỉnh cao. Điều cuối cùng mà chúng ta còn thắc mắc chỉ có thể là liệu Portal 2 đã có chỗ trên kệ game của bạn hay chưa mà thôi.

PHẠM LÊ



THỂ LOẠI: **HÀNH ĐỘNG** | PHÁT TRIỂN: **ARROWHEAD GAME** | PHÁT HÀNH: **PARADOX INTERACTIVE** | NGÀY PHÁT HÀNH: **25/01/2011**

MAGICKA

Pháp Sư Cứu Chúa

"Hay nhưng nhiều lỗi, thành bại của Magicka sẽ chủ yếu dựa trên cảm tình của người chơi dành cho tuyến nhân vật, đặc biệt là những ai chơi theo nhóm vì game phần lớn chỉ tập trung vào các trận đấu co-op..."

Arrowhead Game là cái tên còn mới trên thị trường game PC nhưng thương phẩm đầu tiên của họ - Magicka có thể sẽ là một "món ăn" lạ và hấp dẫn đối với game thủ trong năm nay. Thuộc thể loại hành động pha lẫn chút nhập vai, Magicka chủ yếu cống hiến cho người chơi các màn giao đấu phép thuật đẹp mắt cùng một cốt truyện vui nhộn, đơn giản. Tuy nhiên, những khoảnh khắc hài hước của game phần nào bị gián đoạn do còn quá nhiều lỗi vụn vặt diễn ra trong quá trình chơi, thậm chí vài lỗi xuất hiện liên tục sẽ khiến bạn bực mình. Tình hình trầm trọng đến mức nhà phát hành Paradox phải nhanh chóng hối thúc Arrowhead Game tung ra các bản vá cấp tốc để giúp Magicka vận hành ổn định hơn nhưng tính đến thời điểm hiện tại số lượng lỗi vẫn còn khá lớn, phần nào khiến game không nhận được nhiều phản hồi tích cực từ phía người chơi. Nếu bạn là một game thủ phổ thông thì những lỗi đó sẽ ít ảnh hưởng đến bạn và việc hòa nhập với Magicka dễ dàng hơn.

NHẬP MÔN PHÁP THUẬT

Trọng tâm lối chơi của Magicka chính là phép thuật và cách thi triển chúng. Cách thức để thực hiện một chiêu phép tương tự như cách bạn học gõ phím trong môn Nhập Môn Tin Học. Bạn sẽ phải biết cách nhấn phím thế nào cho đúng thời điểm và đúng trình tự của các chiêu liên hoàn (combo). Đó là một quá trình chậm và hơi rườm rà, nhưng khi bạn đã chế ngự được nó thì việc phóng ra những tia lửa song song với bẫy mìn, súng máy một cách nhanh chóng sẽ không gặp khó khăn gì đáng kể. Hệ thống phép thuật trong Magicka đem đến những trải nghiệm khá phong phú. Là game hành động nhập vai nhưng có rất ít những vật dụng mà bạn có thể thu nhặt được. Cũng không có hệ thống điểm kinh nghiệm cho mỗi kẻ địch mà bạn hạ gục, không có cơ chế lên cấp và cũng không tồn tại bất cứ loại tiền tệ nào để trang trải các loại chi phí. Dường như nhà phát triển muốn bạn quên đi những chi tiết quen thuộc nhưng phức tạp đó chỉ để chơi game vui vẻ với Magicka, và quan trọng nhất họ muốn bạn tập trung vào cách kết hợp các nguyên tố phép thuật nhằm tạo ra những đòn tấn công đẹp mắt, uy lực nhất.

Mỗi nguyên tố được gán vào một phím nhất định như F tương ứng với lửa, Q là nước, khiên đỡ là E... Có tối đa 5 nguyên tố được chứa trong một hàng đợi và chúng sẽ tự động được thực thi khi đến phiên. Khởi đầu bạn sẽ được học các loại phép thuật cơ bản nhưng có tính kết hợp cao, chẳng hạn việc cho 5 nguyên tố Sét vào hàng đợi sau cùng sẽ cho ra một đòn sét liên hoàn mạnh mẽ hoặc 5 nguyên tố Lửa sẽ tạo thành một khối cầu lửa có kích thước và sát thương lớn hơn. Nắm rõ nguyên tắc phối hợp các nguyên tố cùng thao tác phím chuẩn xác sẽ giúp bạn cảm thấy hứng thú nhiều hơn với lối chơi của Magicka. Điều này càng thêm rõ ràng khi game trang bị cho bạn 3 kiểu chưởng phép gồm self-cast, area-cast và forward-cast. Tùy theo nguyên tố sử dụng mà các kiểu này sẽ sản xuất ra hiệu ứng phép khác nhau. Ví dụ đối với nguyên tố Shield, self-cast sẽ tạo nên một màn chắn năng lượng bao quanh nhân vật. Forward-cast phóng ra một bức tường rào trước mặt nhân vật để cản phá các loại đạn dược và phản hồi các tia phép. Area-cast triệu hồi một vòng tròn khổng lồ nhằm cản lối kẻ địch hoặc bảo vệ đồng đội của bạn trong các trận đấu phối hợp (co-op). Độc đáo hơn nếu kết hợp area-cast với các nguyên tố Shield, Cold và Arcane bạn sẽ tạo nên một bãi mìn xung quanh, kẻ địch dẫm trúng sẽ bị tổn thương và bật ra xa, đồng thời tốc độ di chuyển cũng giảm sút đáng kể.

Ưu	Khuyết
• Hệ thống phép thuật phong phú. • Phần chơi hợp tác trong chế độ chiến dịch đem lại nhiều hứng thú.	• Nhiều lỗi. • Cơ chế sao lưu game tự động gây nhiều bất tiện.

KINH NGHIỆM ĐƯƠNG TRƯỜNG

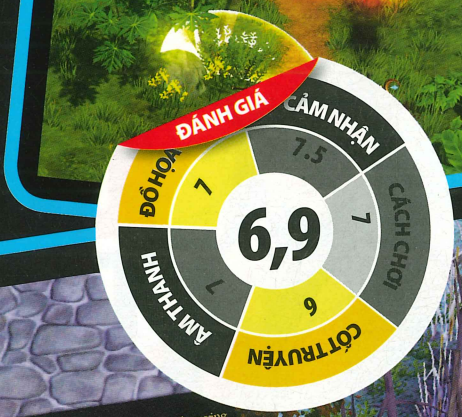
Luyện tập và thực hành là 2 công đoạn hấp dẫn nhất trong game. Việc càng ngày càng thi triển được những phép thuật khó nhưng lợi hại sẽ là động lực để bạn tiếp tục bước theo diễn biến của game. Bên cạnh đó việc tuân theo nguyên tắc khắc chế trong ngũ hành cũng khiến lối chơi thêm phần thú vị. Ví dụ nếu bạn đang ướt và dính trọn đòn tấn công mang nguyên tố Cold của kẻ địch, bạn sẽ bị đóng băng toàn thân. Hoặc nếu bạn đang bị bắt lửa, sử dụng phép Water sẽ cứu bạn khỏi một màn thua trông thấy. Hãy cẩn trọng trong việc sử dụng các nguyên tố, tốc độ di chuyển của bạn cũng sẽ bị hạn chế nếu trong hàng đợi đang chứa một combo phép chưa được thực thi. Vì vậy, hãy dựa vào số lượng đối phương và độ chật hẹp của màn chơi mà quyết định thời điểm ra chiêu, thành bại của cuộc chiến chủ yếu dựa trên kỹ năng cá nhân, sự sáng tạo của người chơi và mức độ phối hợp hiệu quả của đồng đội. Lối chơi khá hấp dẫn nhưng lại bị hàng tá lỗi kìm hãm. Rất hay xảy ra tình trạng văng game (crash), cấu hình đòi hỏi cho một game tầm trung như Magicka như thế là quá cao, thậm chí những ai sỡ hữu các loại card màn hình mạnh mẽ hơn cũng chưa chắc có được tốc độ khung hình mượt mà do sự không ổn định của game. Các nhân vật hay ra bị mắc kẹt trong màn chơi, thậm chí nhiều lần vượt ra khỏi phạm vi màn hình rồi không trở lại và bạn sẽ không thể tiến qua cảnh kế tiếp khi nhiệm vụ đòi hỏi bạn phải hạ gục hết tất cả yêu quái ở cảnh hiện tại. Trò chơi có hỗ trợ bàn phím lẫn gamepad nhưng trái với các game cùng thể loại, gamepad lại là sự lựa chọn tồi cho Magicka khi không thể đáp ứng hiệu quả việc kết hợp các loại phép thuật nhanh chóng và tiện lợi.

Phần chơi mạng hỗ trợ cả hai chế độ cốt truyện và thách thức trong đấu trường (arena). Sẽ thú vị hơn khi được chơi cùng bạn bè nhưng bạn cũng sẽ gặp nhiều vấn đề phiền phức hơn. Xác suất bạn tham gia thành công vào một trò chơi là rất thấp, thông thường bạn sẽ gặp tình trạng lag hoặc thậm chí đứt kết nối với máy chủ. Tệ hơn nữa là game hiển thị đầy đủ danh sách các phòng (room) hiện có nhưng bạn không thể kế nối với bất cứ phòng nào trong số đó. Vị trí của hộp thoại trò chuyện lại nằm sát ở góc trên màn hình, trùng với menu lệnh, nhiều lần sẽ khiến bạn thao tác nhầm lẫn. Ngoài ra sẽ tốt hơn nếu bạn rủ bạn bè quen biết cùng chơi vì Magicka cho phép Friendly-fire tức đồng đội có thể tấn công lẫn nhau, điều này dẫn đến việc nhiều người vào room chỉ để phá bĩnh người chơi khác khiến cho cuộc vui của bạn không được trọn vẹn.

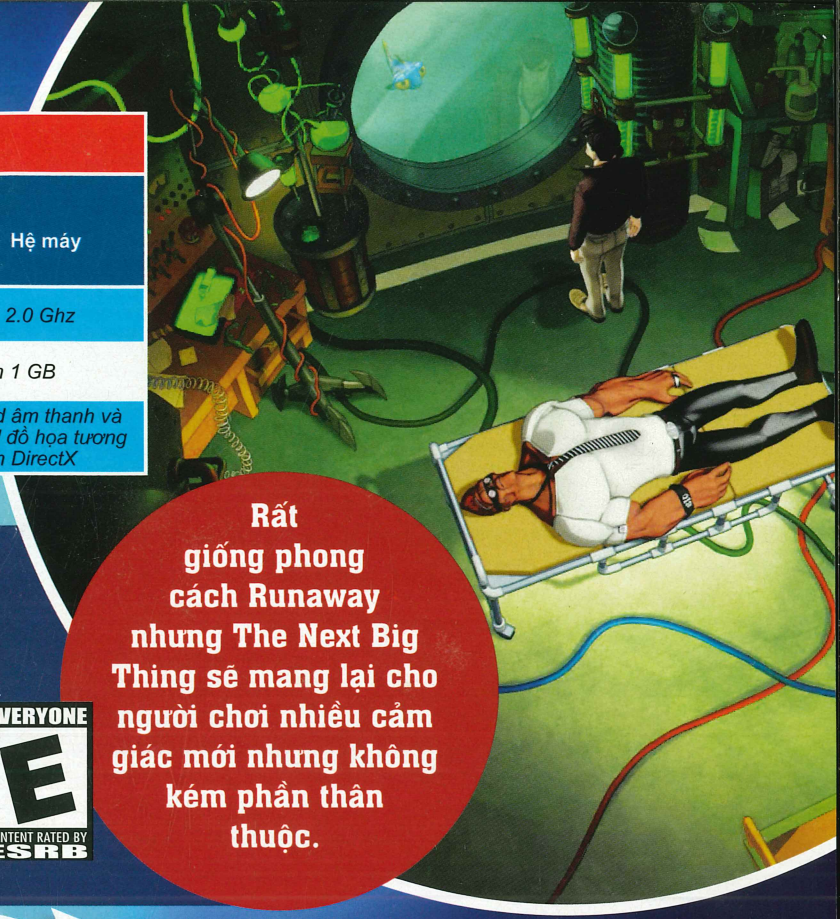
KẾT LUẬN

Tóm lại, về những chức năng cơ bản của một tựa game hành động nhập vai , Magicka đáp ứng đầy đủ nhưng chất lượng tổng thể chỉ ở mức trung bình. Nếu muốn thu hút được đông đảo game thủ hơn, nhà phát triển một mặt phải giải quyết hết những lỗi game còn tồn đọng, mặt khác họ phải cải tiến hệ thống phép thuật, các trận đấu boss và cơ chế sao lưu tự động vì những tính năng then chốt này của Magicka vẫn chưa thực sự hoàn thiện.

ĐẮC HOÀI



THE NEXT BIG THING		
Thể loại	*Phiêu lưu*	Hệ máy
Phát triển	*Focus Home Interactive*	*BXL 2.0 Ghz*
Phát hành	*Pendulo Studios*	*Ram 1 GB*
Ngày phát hành	*21/04/2011*	*Card âm thanh và card đồ họa tương thích DirectX*
ESRB	*Everyone*	



Cái tên Runaway đối với các fan hâm mộ có lẽ không còn quá xa lạ, đặc biệt là sự theo đuổi phong cách hoạt họa trong suốt dòng game. Vẫn tưởng Pendulo Studios sẽ cho những tựa game mang phong cách như Runaway "nghỉ hưu" khi mà chúng đã trở nên quá quen thuộc với người chơi. Tuy nhiên, The Next Big Thing (TNBT) một lần nữa chứng minh sự trung thành của nhà sản xuất trên con đường này.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Rất giống phong cách Runaway nhưng The Next Big Thing sẽ mang lại cho người chơi nhiều cảm giác mới nhưng không kém phần thân thuộc.

ĐIỀU TUYỆT VỜI SẮP TỚI

ƯU

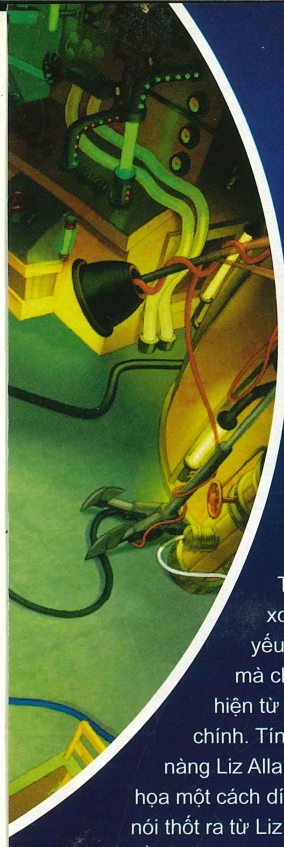
Yếu tố hài hước.
Được chọn lựa mức thử thách.
Câu đố đa dạng và cần sự kết hợp

KHUYẾT

Đoạn hội thoại chưa truyền tải trọn vẹn nội dung.
Nhân vật di chuyển còn gượng gạo.
Cần bổ sung chế độ kết hợp giữa hai người.

CẶP ĐÔI HOÀN HẢO

Kịch bản TNBT lần này cũng xoay quanh một cặp đôi. Tuy nhiên, đó không phải là cặp đôi quen thuộc Brian và Gina, mà là một cặp đôi mới tinh Dan Murray và Liz Allaire cùng là phóng viên. Nhưng, yếu tố tình cờ một lần nữa lại được sử dụng khá triệt để trong kịch bản lần này. Đó là cặp đôi của chúng ta sẽ cùng đến tham dự lễ trao giải thưởng cho những tác phẩm điện ảnh thuộc thể loại kinh dị. Ít ai có thể ngờ rằng, điều này đã vô tình đẩy họ vào một chuyến phiêu lưu kì thú. Điều đặc biệt hơn cả là thế giới mà hai nhân vật chính đang sinh sống không như thế giới thông thường mà mang khá nhiều chi tiết tưởng tượng. Tại thế giới này, những loài quái vật sinh sống hòa đồng cùng con người, cũng đi làm để có thu nhập, cũng ăn bận chải chuốt. Nói chung, sự xuất hiện của chúng chủ yếu chỉ làm tăng thêm sự mới mẻ cho trò chơi. Ngoài quái vật, người chơi còn có thể làm quen với khá nhiều máy móc và một số chủng loại rô-bốt.



PHONG CÁCH HÀI HƯỚC

Khác với một kịch bản khá chặt chẽ, có phần mang phong cách hành động kịch tính như Runaway. TNBT chủ yếu xoay quanh các yếu tố hài hước mà chủ yếu xuất hiện từ nhân vật nữ chính. Tính cách của cô nàng Liz Allaire được khắc họa một cách dí dỏm. Bởi lời nói thốt ra từ Liz hoặc không hề mang nghĩa lý gì hoặc hoàn toàn đi lạc đề. Tâm trí của cô nàng dường như luôn nằm trên mây ít khi ở thực tại. Mặt khác, Liz cũng không hề nhìn nhận sự việc xung quanh theo cách thông thường mà luôn có quan điểm riêng mang phong cách không riêng lẫn vào đâu được. Cô cũng ít khi quan tâm đến những rắc rối đang sắp ập tới. Lấy ví dụ, khi bạn nói chuyện với nhân vật phụ để tìm kiếm thông tin thì ít khi Liz tỏ ra quan tâm tới vấn đề, đôi khi cô nàng còn đưa ra nhận xét rất tức cười về vẻ ngoài của nhân vật đối diện hay than thở về một vấn đề hoàn toàn chẳng ăn nhập gì.

Chính việc một trong hai nhân vật chính nói chuyện mà không cần chú ý đến lời nói của mình đã khiến việc thưởng thức trò chơi trở nên thú vị hơn hẳn. Vì chúng khiến bạn muốn tìm hiểu xem thái độ của cô ta trước bất kỳ thứ gì có thể nhận xét được trong game.

Nhân vật chính còn lại là Dan Murray, được thay đổi luân phiên với nhân vật nữ. Dù được đóng vai người hùng nhưng bảng lý lịch của anh chàng này lại không mấy "trong sáng" cho lắm. Với vẻ ngoài khá bảnh trai cộng với lối ăn mặc khá hợp thời trang, Dan trở thành tay cua gái có tiếng.

Theo quan niệm của anh ta, chỉ có hai thứ trên đời quan trọng nhất: hot girl và sport, trong đó dĩ nhiên người đẹp là ưu tiên số một. Thế nên khi bị chuyển từ mục phụ trách thể thao yêu thích của mình sang làm đồng nghiệp cùng Liz, Dan chẳng có vẻ gì là bất mãn. Tuy nhiên, không biết có phải do tính cách không quan tâm đến công việc khiến nhà sản xuất thiết kế nhiệm vụ của nhân vật này trong game cũng tương đối nhạt so với nhân vật nữ chính.

BỮA ĂN CHÍNH

Vấn đề được người chơi quan tâm nhất chính là bữa ăn chính của TNBT hay nói cách khác chính là yếu tố phiêu lưu của trò chơi. TNBT cũng rất khôn khéo khi đưa vào lựa chọn mức độ khó, nhằm giúp người chơi điều chỉnh phù hợp với khả năng của mình. Phần lựa chọn này giúp cho những người mới hay các game thủ kỳ cựu đều có thể hài lòng. Bởi trò chơi có hai chế độ trợ giúp cho các game thủ là: Help và Hotspots. Với chế độ Help người chơi sẽ được hướng dẫn khá cụ thể bằng hình ảnh những việc cần phải làm nếu bạn không thể tìm ra lời giải cho câu đố được đặt ra. Còn với Hotspots bạn sẽ được cung cấp những hướng dẫn chung chung về những thứ cần tương tác trong một khung cảnh nhất định. Do đó, nếu điều chỉnh chế độ Difficulty ở mức Low bạn sẽ được cung cấp cả hai mục hướng dẫn này, còn nếu chọn độ khó cao hơn thì bạn sẽ bị mất chức năng Help và ở mức cuối cùng người chơi sẽ không được cung cấp bất kỳ hướng dẫn nào.

Nếu xét về lối chơi thì TNBT vẫn giữ những nét truyền thống vốn có của thể loại phiêu lưu. Con trỏ chuột trong trò chơi có hình dạng giống như hồng tâm của một khẩu súng trong các trò chơi hành động. Chúng sẽ biến đổi và hiển thị trạng thái tương tác khi bạn rê chuột tới các vị trí đã được định sẵn. Người chơi cũng sẽ sớm nhận thấy Pendulo Studios đã cố gắng rất nhiều trong việc thiết kế giao diện sao cho thật hợp lý cùng những món đồ cần thiết trong quá trình chơi để tạo ra được những câu đố hấp dẫn. Sự hấp dẫn của các câu đố này đến từ rất nhiều khía cạnh khác nhau mà tiêu biểu nhất chính là tính đa dạng và khả năng kết hợp đồ vật. Bạn có thể gặp các câu đố logic quen thuộc, các câu đố cần sự thu thập thông tin hay khó khăn hơn với một thiết bị hay máy móc nào đó không hoạt động. Trò chơi cũng có những thiết kế khá hợp lý mà đơn cử chính là bảng lưu game. Tại mỗi phân đoạn trong trò chơi bạn sẽ có một bảng ô trống các điểm cần lưu chỉ cần lấp đầy các ô trống này thì bạn đã có thể mở ra một phân đoạn mới.

TÌM LẠI HÀO QUANG

Dù giữ nhiều nét quen thuộc, đồng thời có rất nhiều bối cảnh khác nhau xuất hiện trong trò chơi. Nhưng TNBT vẫn còn khá nhiều lỗi về phần đồ họa mà tiêu biểu nhất chính là một vài vật khi nhìn cận cảnh vẫn chưa sắc nét, dù đó vẫn là các chi tiết hoạt họa. Việc di chuyển của các nhân vật còn cứng và đôi khi nhìn giống như họ đang trôi đi chứ không phải di chuyển. Điều may mắn là do nhân vật thường được thiết kế thiếu sự cân đối nhằm tăng tính hài hước nên nó khiến người chơi không chú ý mấy đến các chi tiết vụn vặt. Chẳng hạn, một số nhân vật có thân người rất to mà đôi chân lại rất nhỏ hay một số nhân vật quái vật có cách ăn mặc khá đạo mạo nhưng khuôn mặt lại hoàn toàn không phù hợp khiến người chơi không thể nhịn được cười. Phần âm thanh do được chuyển sang tiếng Anh từ bản gốc Tây Ban Nha nên hình như chưa chuyển tải được trọn vẹn nội dung. Bù lại, bộ phận lồng tiếng đã làm việc rất tốt nên bạn phần nào có thể bỏ qua chi tiết thiếu sót này.

CẦN ĐỔI MỚI

Quả thật, nếu muốn giữ nguyên phong cách Runaway và nuốn có những thành công mà trò chơi từng đạt được thì TNBT cần rất nhiều đổi mới. Chẳng hạn, như việc kết hợp hành động giữa hai nhân vật chính, chau chuốt hơn về âm thanh và đồ họa… Tuy nhiên, TNBT vẫn còn đó một cốt truyện khá và những thú vị riêng mà bạn sẽ tìm thấy nếu có dịp thử qua.

TÀI THU

the first TEMPLAR

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Nếu đã từng bị chinh phục bởi những khung cảnh hoành tráng của bộ phim sử thi Kingdom of Heaven có lẽ bạn không thể không thử The First Templar (TFT).

HIỆP SĨ DÒNG ĐỀN

DANH DỰ HIỆP SĨ

Tước hiệu hiệp sĩ thời Trung Cổ đi liền với sự dũng cảm trong chiến đấu, không bao giờ chạy trốn, trung thành với vua và với Chúa (danh hiệu hiệp sỹ thường được phong trong nhà thờ), đồng thời sẵn sàng hi sinh bản thân cho những điều tốt đẹp hơn. Vì thế, cuộc đời của họ luôn phải đối mặt với nguy hiểm, thậm chí là cái chết.

Templar được coi là người lính của chúa Kitô và đền Solomon, thế nên họ thường được gọi tắt với cái tên "hiệp sĩ dòng đền". TFT giới thiệu bối cảnh cuộc Thập Tự Chinh, cụ thể hơn là thời điểm các hiệp sĩ Templar đang mất dần ảnh hưởng với Giáo hội Công giáo và có nguy cơ bị tổ chức này vùi dập. Trong vai một Templar trẻ người Pháp, bạn phải tìm cách phá vỡ âm mưu của Giáo hội, đồng thời tham gia vào cuộc truy tìm Chén Thánh. Các vấn đề người chơi phải giải quyết trong toàn bộ hành trình đôi khi chỉ là nhiệm vụ bảo vệ hết sức bình thường, nhưng có lúc nó trở thành những yêu cầu đầy khó khăn như: xâm nhập vào sâu trong doanh trại của đối phương, phá hủy lương thực hay công trình được bảo vệ nghiêm ngặt… Trong suốt chặng hành trình, người chơi không hề đơn độc mà sẽ luôn sát cánh với các hiệp sĩ có cùng chung lý tưởng.

THỪA HÀNH ĐỘNG, THIẾU YẾU TỐ PHỤ

TFT chủ yếu tập trung vào mảng hành động mà không hề chăm chút thêm bất kì khía cạnh nào khác. Đây vừa có thể coi là điểm mạnh, đồng thời cũng có thể xem như điểm yếu, vì trong mặt bằng chung có rất nhiều tựa trò chơi được xây dựng theo phong cách này, đồng thời lồng ghép thêm nhiều yếu tố nhập vai như dòng game Oblivion: The Elder Scrolls. Điều đáng quan tâm trong mảng hành động của TFT là trò chơi có thêm phần hành động bí mật vốn được coi như "vũ khí tối thượng" của khá nhiều tựa game đình đám dù phần này được đầu tư chưa thật sự kỹ lưỡng. Chẳng hạn, có lúc nhân vật của bạn thâm nhập trại lính của đối phương trong đêm tối, bạn rón rén đi theo phía sau lưng lính canh nhưng bóng của nhân vật chính in rất rõ dưới nền đất ngay trước mắt chúng. Thế nhưng chẳng bao giờ bạn bị phát hiện trừ khi rơi vào tầm quan sát của một nhóm quân khác.

Đặc biệt, TFT ít quan tâm đến việc đào sâu chăm chút kỹ năng cho nhân vật. Xuyên suốt trò chơi chỉ có khoảng 4 mục mà người chơi cần quan tâm, nâng cấp.

VINH QUANG VÀ GIÁ PHẢI TRẢ

Vinh quang không bao giờ đi một mình mà kèm theo nó bạn phải đánh đổi rất nhiều thứ. Trong chuyến hành trình đi tìm vinh quang trong TFT cũng vậy. Người chơi phải đối mặt với rất nhiều đối thủ cực kì nguy hiểm. TFT quy tụ rất nhiều binh chủng, thậm chí là cả hiệp sỹ dòng thánh cực kì thiện chiến. Đặc biệt, các nhóm quân nhỏ với sự kết hợp của nhiều binh chủng sẽ tăng khó khăn rất nhiều so với

việc chỉ có một loại duy nhất. Bạn cứ thử liên tưởng cảnh bị một nhóm quân bao vây với binh sĩ sử dụng giáo dài, các hiệp sĩ dùng khiên được hỗ trợ bởi cung thủ sẽ trở thành ác mộng thật sự với bất kì người chơi nào. Trò chơi cũng có một số mini game khá thú vị nhưng chúng lại chiếm số lượng rất ít nên thật sự chưa mang lại nhiều ấn tượng rõ rệt.

TFT còn lồng ghép yếu tố giải đố và tìm đường thông qua khu vực các công trình ngầm nằm sâu dưới lòng đất. Người chơi sẽ phải giúp nhân vật của mình vượt qua các bẫy chông, lưỡi dao khổng lồ hay vượt qua những làn lửa nóng bỏng… Tất cả những khó khăn đó thường chỉ được giải quyết khi người chơi biết kết hợp hành động giữa hai nhân vật. Bạn có thể ra lệnh cho nhân vật phụ đứng đợi hoặc đi theo mình với các phím mũi tên. Tuy nhiên, AI của đồng đội máy chưa thật sự tốt. Trong khi bạn phải vật lộn khá khó khăn thì đồng đội lại đứng trơ như tượng. Dù vậy, điều đó cũng không khó chịu bằng việc bạn phải di chuyển qua hàng loạt cơ quan nguy hiểm nhưng đồng đội lại cản đường hay họ không đủ khéo léo để vượt qua chúng, làm cho đôi lúc người chơi buộc phải quay trở lại trợ giúp, từ đó vô tình tạo ra các tình huống nguy hiểm không đáng có.

BỨC TƯỜNG VÔ HÌNH

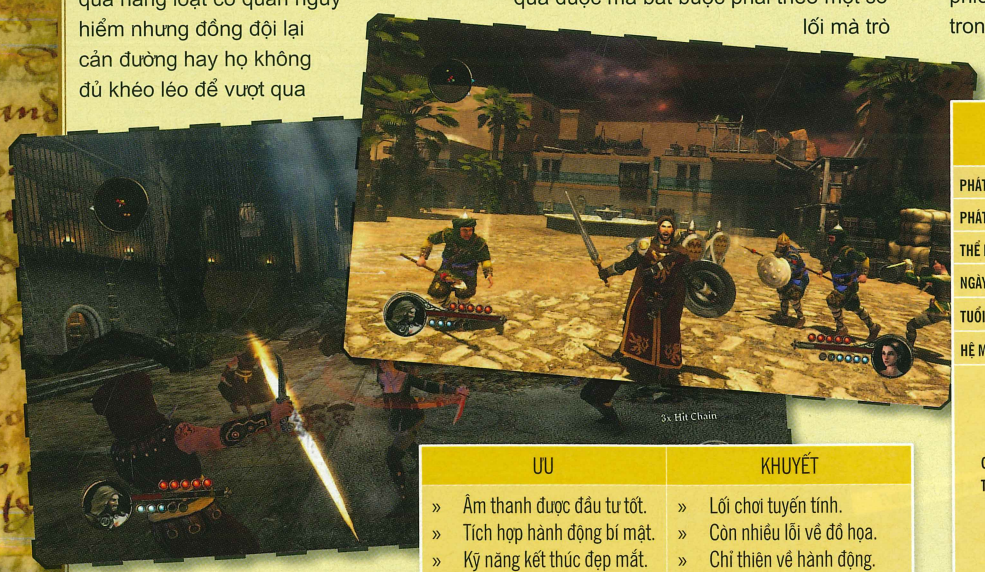
Thông thường một trò chơi dù hay đến đâu cũng không thể tránh khỏi một vài khuyết điểm. Quan trọng nằm ở chỗ khuyết điểm này có dễ được chấp nhận hay không? Trong khi TFT lại mắc phải một sai lầm đáng trách bởi khái niệm "bức tường vô hình". Trong rất nhiều hoàn cảnh người chơi sẽ bắt gặp một vài điểm khá khó hiểu. Lấy ví dụ, đôi khi trò chơi dựng ra các chướng ngại vật yêu cầu bạn phải vượt qua. Nếu quan sát bạn sẽ thấy chúng rất cao trong khi nhân vật mặc giáp rất nặng nề lại có thể chinh phục các điểm này khá dễ dàng và nhanh chóng. Thế nhưng có vài tình huống bạn cần "bọc hậu", đối phương phải vượt qua các chướng ngại vật khá nhỏ bé như hàng rào gỗ, tảng đá nhỏ…, thậm chí có một khe hở rất lớn nhưng bạn cũng không thể vượt qua được mà bắt buộc phải theo một số lối mà trò chơi đã định sẵn.

Góc quay camera đôi lúc cũng đặt bạn vào tình huống dở khóc, dở cười. Nhất là trong các tình huống chiến đấu dưới các góc khuất hay trong một căn phòng. Thay vì ống kính sẽ zoom cận cảnh nhân vật xuyên qua các vật cản thì bạn lại gặp tình huống ngược lại. Người chơi sẽ nhìn thấy chính bề mặt vật cản đó còn nhân vật thì gần như bị che khuất. Bạn chỉ có thể khắc phục bằng cách đổi góc quay khác nhưng nhiều lúc chúng cũng chẳng hề tỏ ra hiệu quả. TFT cũng không có các đoạn hội thoại rườm rà mà người chơi sẽ chỉ được khám phá các đoạn phim được dựng sẵn. Chất lượng của các đoạn hội thoại này không được đánh giá cao khi mà phần lồng tiếng lúc to lúc nhỏ, thậm chí đôi khi bạn không thể nghe được một số đoạn. Lối chơi tuyến tính phần nào làm giảm sự hứng thú khi mà bạn phải theo khuôn mẫu.

HIỆP SĨ KHÔNG NGỰA

Thật đáng tiếc khi trong toàn bộ trò chơi các hiệp sĩ của chúng ta đều phải cuốc bộ mà không hề có cảnh di chuyển hay chiến đấu trên lưng ngựa. Phần đồ họa dù được hứa hẹn rất nhiều nhưng cũng chưa gây được nhiều ấn tượng. Nhưng dù sao với các khung cảnh liên tục thay đổi, đôi lúc cũng khiến nhiều game thủ không khỏi ngỡ ngàng trước một số cảnh đẹp trong trò chơi. Nhất là các khung cảnh ở Trung Đông, được lồng ghép với việc ngăn chặn các cuộc công thành của đối phương làm người chơi liên tưởng đến những trường đoạn trong bộ phim sử thi Kingdom Of Heaven. TFT còn rất nhiều vấn đề phải giải quyết để có thể trở thành một tựa trò chơi hành động phiêu lưu thật sự để lại ấn tượng sâu sắc trong lòng người hâm mộ.

VŨ QUANG



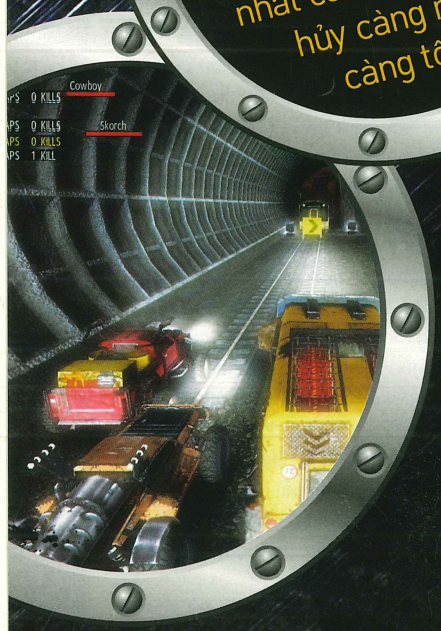
ƯU	KHUYẾT
» Âm thanh được đầu tư tốt. » Tích hợp hành động bí mật. » Kỹ năng kết thúc đẹp mắt.	» Lối chơi tuyến tính. » Còn nhiều lỗi về đồ họa. » Chỉ thiên về hành động.

THE FIRST TEMPLAR		
PHÁT HÀNH	Kalypso Media	
PHÁT TRIỂN	Haemimont Games AD	
THỂ LOẠI	Hành động phiêu lưu	
NGÀY PHÁT HÀNH	22/3/2011	
TUỔI (ESRB)	T (Teen)	
HỆ MÁY	PC	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	Dual-Core 2,4GHz
	RAM	2 GB
	VGA	512MB Geforce 8 Series/ATI HD4800 (hỗ trợ Shader Model 3.0)
	OS	XP/Vista/Windows 7
	HDD	4,1 GB

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

PAM
POST APOCALYPTIC MAYHEM
"QUÁI XẾ" BÙNG NỔ

Không cần đến cốt truyện cầu kỳ, phức tạp bởi trong PAM - Post Apocalyptic Mayhem (PAM) việc duy nhất cần làm là: "phá hủy càng nhiều càng tốt".



Thể loại đua xe mang đến rất nhiều thú vị nhất là khi được tranh tài cùng nhiều đối thủ máy. Đối với PAM - Post Apocalyptic Mayhem (PAM) bạn không chỉ dùng tốc độ để dành chiến thắng mà còn có thể sử dụng khả năng đặc biệt để phá hủy chiếc xe của đối phương.

LÀM KHÓ, PHÁ DỄ

Tham gia trò chơi, người chơi sẽ được cung cấp 7 chiếc xe với những kỹ năng khác nhau như: trang bị cưa máy, súng phun lửa, rải bom… chia làm hai loại chính và phụ. Hầu hết các trang bị chính sẽ được gắn cố định trên thân xe, tương ứng với 3 màu riêng biệt trên các thùng được đặt rải rác trong màn chơi. Dĩ nhiên, bạn chỉ có thể sử dụng chúng khi nhặt được các thùng màu và thường phải sử dụng xong mới có thể nhặt tiếp. Còn các trang bị phụ thường không có sẵn mà sẽ được bổ sung trong quá trình chơi. Nhà sản xuất cũng không quên trang bị bình khí Nitro nhằm giúp người chơi có khả năng "cầm trịch" trong các cuộc ruợt đuổi trên đường đua. Yếu tố lựa chọn xe cộ cũng ảnh hưởng phần nào đến các vấn đề xảy ra trong trò chơi. Nếu bạn chọn những chiếc xe to lớn thì chúng sẽ được trang bị các loại vũ khí có phạm vi ảnh hưởng rộng hơn nhưng khả năng xoay trở lại kém, còn đối với những chiếc xe nhỏ thì ngược lại.

THẢM HỌA KÉP

Với những trò chơi ở thể loại này cần rất nhiều ở một nền đồ họa hoành tráng, thế nhưng PAM lại làm chưa tốt điều đó. Các vụ va chạm diễn ra chưa như mong đợi mà thay vào đó giống như một vụ lộn xộn, để rồi người chơi gần như ngay lập tức thấy chiếc xe "tanh bành" nằm ở đó một cách nhanh chóng và đầy hụt hẫng. Đặc biệt, khi xe của bạn lao qua đà dốc và đáp xuống mặt đất chúng gần như không có trọng lượng. Tệ hơn là khi va chạm với các mỏm đá trong sa mạc, bạn có cảm giác chúng giống như những thùng carton rỗng hơn là những chiếc xe được trang bị vũ khí với trọng lượng cao nhất lên đến hàng tấn. Dù trò chơi cũng cung cấp khá hiệu quả các góc nhìn camera nhưng do có lẽ thật sự không chú trọng nhiều đến yếu tố địa hình nên các vòng đấu thường thiếu sự đa dạng. Đa số khung cảnh các vòng đấu chỉ có một con đường độc đạo duy nhất chia thành nhiều

POST APOCALYPTIC MAYHEM

PHÁT HÀNH	Meridian4	CẤU HÌNH TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN	Steel Monkeys	CPU	3,0GHz
THỂ LOẠI	Đua xe	RAM	1GB
NGÀY PHÁT HÀNH	17/03/2011	VGA	512MB (hỗ trợ Shader 3.0)
ESRB (TUỔI)	RP	OS	Windows XP/Vista/7

ƯU

- Xả stress.
- Âm nhạc sôi nổi.
- Mục chơi đa dạng.

KHUYẾT

- Mô tả va chạm kém.
- Xe không có sức nặng.
- Vòng đua thiếu đa dạng.

lỗi nhỏ nhưng chúng lại thiếu những sự đột biến làm tăng sự phấn khích của người chơi. Chẳng hạn như việc bố trí thêm nhiều đà dốc, các vòng đấu hay đơn giản là việc bổ sung khả năng tự trang trí cho chiếc "xế hộp" của người chơi. May mắn là PAM có hỗ trợ một bản đồ nhỏ ở góc phía trên bên phải màn hình nhằm cung cấp tình hình đối thủ máy giúp người chơi xử lý tình huống hiệu quả hơn.

LẤY GÌ GỠ ĐÂY?

Phần bù trừ cho khâu đồ họa có lẽ chính là hiệu ứng khi tăng tốc bằng khí Nitro, người chơi sẽ thấy cảnh vật xung quanh trôi đi khá nhanh kèm theo hiệu ứng làm mờ khung cảnh quen thuộc. Phần âm thanh với các bản nhạc sôi động luôn tồn tại trong suốt màn chơi. Nó giúp người chơi gần như không có khoảng lặng nên phần nào làm quên đi những phần chưa tốt trong PAM. Thêm vào đó, trò chơi cũng khá đa dạng trong việc cho phép người chơi lựa chọn hình thức tham gia với 2 tùy chọn cho chơi đơn và 4 cho chơi mạng. Đặc biệt, với hình thức tham gia qua mạng bạn sẽ được hỗ trợ tối đa 6 người chơi cùng lúc. Với việc hỗ trợ lượng người chơi khá cao, trò chơi phần nào làm tăng tính hấp dẫn khi mà bạn có thể cùng với bạn bè tham gia những cuộc ruợt đuổi đầy táo bạo trong game. Quả thật, PAM còn rất nhiều điều cần lưu ý nếu muốn làm tiếp các phiên bản về sau. Nếu là người không quá khắt khe hay đơn giản muốn tìm một trò chơi xả stress sau khi đã "mất sức" trong các cuộc đua đình đám với Shift 2 hay Gran Turismo 5 thì PAM có lẽ sẽ chen chân được vào danh sách game của bạn.

PHẠM MINH

thoát khỏi CAPSIZED hành tinh lạ

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

DÙ VẪN TRUNG THÀNH VỚI NHỮNG KHUNG CẢNH 2D , CỘNG VỚI LỐI CHƠI KHÁ QUEN THUỘC NHƯNG CAPSIZED VẪN MANG ĐẾN CHO NGƯỜI CHƠI NHIỀU TÌNH HUỐNG ĐẦY HẤP DẪN.

NHỎ MÀ CÓ "VÕ"

Một hành tinh xa lạ thường ẩn chứa nhiều nguy hiểm, thế nên có rất nhiều vấn đề nhân vật chính cần giải quyết. Tuy đa phần trò chơi chỉ yêu cầu chạy và bắn là chính nhưng nhà sản xuất đã lồng ghép thêm nhiều yếu tố khác giúp trò chơi có sức hấp dẫn riêng. Ví dụ như tính chiến thuật trong Capsized không hề đơn giản. Nếu bạn không có tư duy chiến thuật hợp lý thì rất khó hoàn thành một màn chơi trong thời gian ngắn mà thay vào đó bạn sẽ chật vật hơn rất nhiều.

Sẽ có rất nhiều chiến thuật khác nhau để áp dụng, bởi trò chơi cung cấp khá nhiều lựa chọn về vũ khí, đồng thời chúng sẽ cùng thăng hoa với kỹ năng phi thường của nhân vật chính. Anh chàng phi hành gia của bạn có thể nhảy khá cao, đồng thời còn có khả năng đu bám cực tốt. Do đó, đối với các kẻ thù không thể bay nhảy bạn hoàn toàn có thể đu người lên cao rồi từ từ xử lý. Còn đối với kẻ thù có khả năng "ngự trị trên không" thì việc chạy bắn gần như là điều cần thiết, vì nếu đứng yên thì coi như cầm chắc thất bại.

NGƯỜI QUEN CŨ

Nếu từng sử dụng khẩu súng trọng lực trong Half Life 2, bạn cũng sẽ gặp lại bản sao của nó trong Capsized với những chức năng gần như tương tự. Bạn có thể dùng nó để nâng, kéo vật nặng để mở đường hay ném chúng về phía đối thủ. Tuy nhiên, người chơi sẽ mất một khoảng thời gian làm quen mới có thể "luyện" nhuần nhuyễn được tuyệt chiêu này. Bởi nó cần phải kết hợp nhấn Shift cộng với các phím WSAD để điều chỉnh hướng. Dĩ nhiên, đối phương chắc chắn không đứng yên chờ đợi "nhận quà" được ném đi từ bạn. Bởi chỉ cần nhác thấy bóng nhân vật chính thì gần như ngay lập tức chúng sẽ "bu lại", thế nên nếu không nhanh tay bạn có thể gặp rắc rối lớn. Đặc biệt, với số lượng kẻ thù đông đảo, nếu bạn có khả năng tính toán chính xác hướng rớt của vật thể được ném đi, thì bạn hoàn toàn có thể bắt lại ngay lập tức và tiếp tục ném lần thứ hai. May mắn là đối phương tấn công tương đối "mù quáng" chứ nếu có chiến thuật hợp lý, thì e rằng khó khăn dành cho người chơi sẽ còn tăng lên gấp bội.

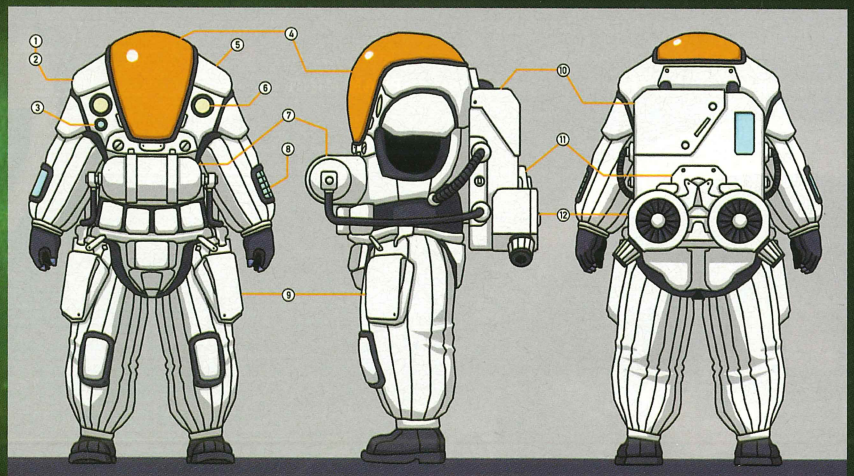
Mặt khác, để tăng tính thử thách trò chơi chỉ cung cấp mặc định một loại súng với hỏa lực tương đối yếu nhưng đạn vô hạn. Các loại súng có hỏa lực lớn hơn sẽ được thu nhặt trên đường đi nhưng sẽ có lượng đạn giới hạn. Trong chuyến phiêu lưu. đôi khi bạn gặp các điểm có những bức tượng với hình thù kì dị xung quanh được bảo vệ bởi một bức tường "từ trường". Các điểm này thường buộc người chơi phải phá hủy nhưng hầu như chúng hoàn toàn miễn nhiễm với bất cứ đòn tấn công nào đến từ súng đạn. Bạn chỉ có thể phá hủy chúng bằng cách dùng vật nặng ném thật mạnh vào mà thôi.

"HÁI SAO" THAY DIỆT TRÙM

Một tựa trò chơi Capsized nếu có

CAPSIZED

PHÁT TRIỂN	Alientrap	CẤU HÌNH TỐI THIỂU
PHÁT HÀNH	Alientrap	• CPU: Dual Core 2,0GHz • RAM 1GB • VGA 256MB ATI Radeon 9800/NVidia GeForce 6800 (hỗ trợ Shader 3.0) • Windows XP/Vista/7.
THỂ LOẠI	2D platformer, Indie.	
NGÀY PHÁT HÀNH	29/4/2011	
TUỔI (ESRB)	Everyone	



ƯU

- Khẩu súng trọng lực.
- Lối chơi đa dạng.
- Nhiều mục chơi thú vị.

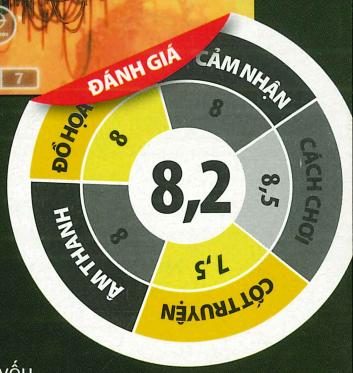
KHUYẾT

- Hiển thị việc "cạn máu" chưa hợp lý.
- Thiếu đấu trùm.

thêm các pha đấu trùm hẳn sẽ thú vị hơn rất nhiều. Tuy nhiên, người chơi càng chờ đợi thì càng thất vọng, bởi khi đã đi được nửa chặng đường thì bạn gần như biết chắc rằng mục này sẽ không góp mặt trong trò chơi.

Khi hoàn thành một màn chơi, thường có một bảng thống kê với các con số như: số lần tử thương, thời gian hoàn thành màn chơi,... Tất cả mục này đa số thường được quy ước ra các ngôi sao để đổi thành những chiếc huy chương giống như các tựa trò chơi thông thường. Thế nhưng nhà sản xuất Capsized đã nghĩ ra hình thức thú vị hơn là người chơi sẽ dùng chúng để mở ra mục chơi mới ở phần Arcade. Đồng thời, phần này có đến năm mục để người chơi từ từ khám phá. Do một số màn cần số lượng sao khá lớn mới có thể unlock được nên đôi khi người chơi buộc phải chơi lại một màn nào đó sao cho có kết quả tốt hơn để có được lượng sao theo yêu cầu.

Đồ họa dù vẫn xây dựng trên nền tảng 2D nhưng được chăm chút khá tốt. Nếu để ý kỹ bạn có thể thấy được những màn sương hay hơi nước ở nơi ẩm thấp. Các hoa văn trên một số công trình trong trò chơi hay các vật dụng được vẽ trông rất giống thật. Tuy nhiên, khi máu sắp cạn thì trò chơi lại thể hiện bằng các vết nứt và vệt mờ trên màn hình khiến cho khả năng quan sát của người chơi giảm sút rõ rệt. Quả thật, rất nguy hiểm khi mà bạn đang phải vật lộn tìm túi cứu thương lại còn bị giảm khả năng quan sát. Âm thanh trò chơi chưa miêu tả tốt những diễn biến xảy ra trong các màn như: tiếng súng, tiếng các sinh vật,... Mà chủ yếu chúng chăm chút cho các bản nhạc nhằm giúp người chơi phần nào giải tỏa căng thẳng.



TRỐN THOÁT

Điều người chơi cần là giúp nhân vật thoát khỏi hành tinh nguy hiểm trên, nơi mà các đồng đội khác đã phải nằm lại rất nhiều. Nếu bạn muốn giúp đỡ cho anh chàng vô danh dũng cảm thì hãy tham gia vào cuộc phiêu lưu với Capsized. Còn nếu bạn muốn tìm điều gì đó mới mẻ thì trò chơi cũng đáp ứng được đấy!

PHẠM MINH

ANOMALY WARZONE EARTH

XÔNG PHA VÙNG CHIẾN SỰ

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

ANOMALY: WARZONE EARTH

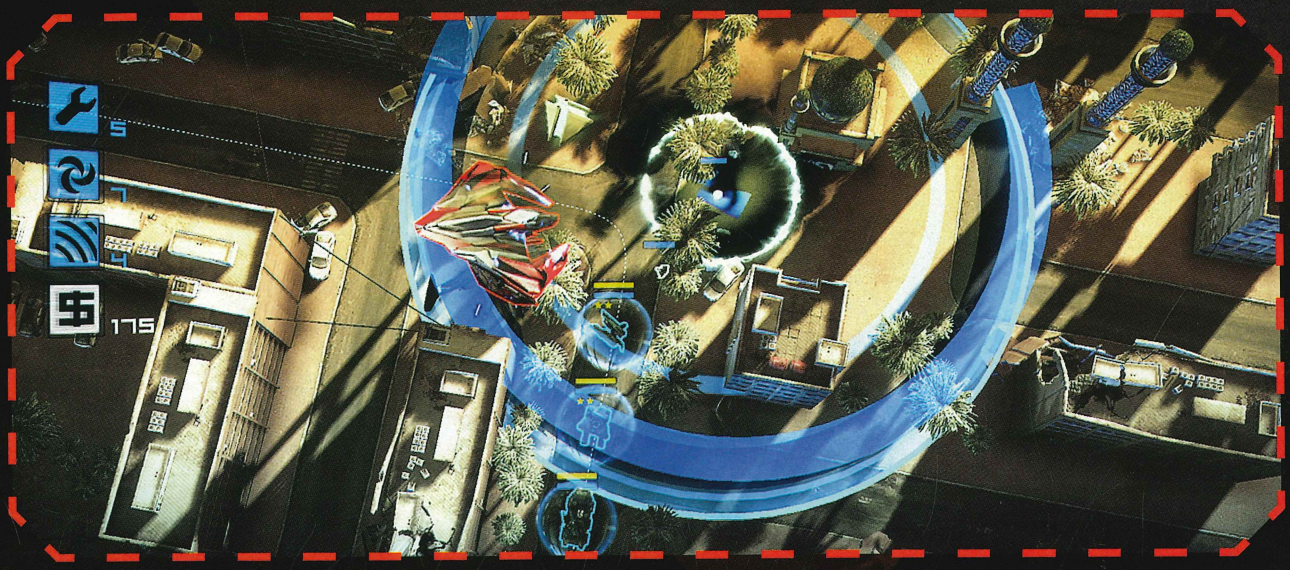
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH TỐI THIỂU	
11 Bit Studio			
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2.4Ghz
11 Bit Studio		RAM	1 GB (XP), 2GB (Vista, 7)
THỂ LOẠI		VGA	Geforce 7600+, ATI Radeon X1800+
Hành động – Chiến Thuật			
NGÀY PHÁT HÀNH	08/04/2011		
ESRB (TUỔI)	Teen	OS	XP / Vista / 7

ÍT AI NGỜ RẰNG CHỈ MỘT VÀI CẢI TIẾN NHO NHỎ TRONG LỐI CHƠI DỰA TRÊN ĐẶC TÍNH CỦA THỂ LOẠI THỦ THÀNH TRUYỀN THỐNG LẠI MANG ĐẾN THÀNH CÔNG TO LỚN NHƯ THẾ CHO SẢN PHẨM ĐẦU TAY CỦA 11 BIT STUDIO...

Các nhà thiết kế game có thể sử dụng rất nhiều thủ thuật đầy thông minh để tạo thành hoặc cải tiến nội dung của các tựa game nhằm khiến chúng luôn giữ được vẻ tươi mới và hấp dẫn hơn với người chơi. Nhưng thỉnh thoảng, thay vì những thay đổi hoành tráng thì cách đơn giản nhất và ít ai mong chờ nhất lại mang đến thành quả không ngờ được. 11 Bit Studio đã tiếp cận dòng game thủ thành theo chiều hướng đó, họ vẫn giữ nguyên những đặc tính truyền thống của thể loại này nhưng lại đảo ngược hẳn vai trò của người chơi và đối thủ máy bằng cách đặt bạn vào vị trí tấn công thay vì phòng thủ trong trò chơi Anomaly: Warzone Earth (WE). Chỉ huy một đoàn xe quân sự được trang bị hàng loạt vũ khí tối tân, len lỏi giữa các con đường hoang tàn trong thành phố, xuyên thủng các mái vòm năng lượng khổng lồ đồng thời chống trả với các lực lượng ngoài hành tinh là một thách thức không nhỏ đối với chiến thuật và óc phán đoán nhạy bén của bạn. WE đòi hỏi phải liên tục tính toán lộ trình, thích nghi với hoàn cảnh mới trong màn chơi và việc phải sử dụng thuần thục các kĩ năng hỗ trợ mà game cung cấp nhằm tránh cho đoàn xe không bị hủy diệt lắm lúc thực sự là một bài toán khiến bạn phải toát mồ hôi lạnh.

CÔNG THỦ HOÁN VỊ

Bối cảnh trò chơi được khởi đầu khá kỳ lạ, phần lớn do cốt truyện được thiết lập chưa hoàn hảo nhưng mọi thứ sau đó sẽ trở nên suôn sẻ hơn. Một bộ tộc bí ẩn ngoài hành tinh đã đổ bộ xuống Trái Đất, thiết lập rào chắn năng lượng bao quanh nhiều thành phố lớn và bắt đầu tiến hành chiến dịch xâm lược của chúng. Vào vai người đứng đầu một tiểu đoàn thiết giáp trực thuộc quân đội, bạn phải tìm cách vượt qua các tuyến trụ phòng thủ của kẻ địch, chiến đấu dọc đường đi để tìm đường đến các vị trí trọng yếu được vạch ra bởi tổng hành dinh, phá hủy các điểm trung chuyển trước khi đối phương tràn ngập địa cầu. Điều đáng nói là các điểm nóng này thường được bảo vệ bởi hàng loạt ụ súng có hỏa lực cực mạnh trong khi chi phí dành cho việc hành quân của bạn khá hạn chế nên với độ khó càng cao bạn càng gặp rất nhiều khó khăn. Mặc dù vậy, điểm sáng tạo của WE không phải chỉ đảo ngược vai trò của người chơi và đối thủ máy trên bản đồ mà còn nằm ở chỗ game chú trọng vào tầm quản lý vĩ mô hơn là quá tập trung các tác vụ điều khiển vi mô (micro management). Thay vì bạn trực tiếp kiểm soát đoàn xe của mình, bạn chỉ



cần vạch ra lộ trình trên bản đồ chiến dịch và để cho trí thông minh của máy (AI) quán xuyến việc di chuyển, tấn công của các đơn vị quân.

Trong khi đoàn xe của bạn đang chậm chạp tiến lên phía trước, chúng sẽ tự động tấn công mọi quân địch trong tầm bắn, còn bạn với vai trò quân tiên phong có thể chạy xung quanh để trinh sát căn cứ địch, lôi kéo hỏa lực từ các trụ của đối phương và thiết lập các loại vũ khí đặc biệt nhằm bảo vệ mạng sống cho đoàn xe. Thêm nữa, bạn có thể mở bản đồ chiến thuật bất cứ lúc nào để tinh chỉnh lại đường đi của đoàn xe cho hợp lý với diễn biến trên chiến trường hoặc quan sát chặng đường kế tiếp để tính toán kế hoạch hành quân tiếp theo. Toàn bộ thao tác trong trò chơi đều được thực hiện bằng chuột khiến cho việc quản lý đoàn xe của bạn dễ dàng hơn ngay cả khi đối mặt với chiến trường hỗn loạn. Cân đối giữa kế hoạch tấn công và nhu cầu bảo vệ đoàn xe của mình để chúng tiến lên với tốc độ nhanh nhất có thể là việc không hề dễ dàng và nó cũng là yếu tố lớn nhất trong WE thu hút lẫn thách thức người chơi.

Mặc dù nhân vật chỉ huy của bạn trông có vẻ nhỏ bé và dễ tổn thương nhưng nó lại sở hữu 4 kỹ năng đặc biệt (dùng dưới dạng các vật dụng – item – hình vuông mang kí tự tượng hình), rất hữu dụng và có thể sử dụng tùy ý. Chúng dùng để bảo vệ sự an toàn của đoàn xe, bao gồm sửa chữa các đơn vị quân, triệu gọi máy bay ném bom, dựng một màn khói để làm cho đoàn xe tạm thời vô hình đối với kẻ địch hay tạo ra một ảnh ảo nhằm thu hút mọi hỏa lực của đối phương. Các kỹ năng có phạm vi hoạt động hình tròn, kích thước vừa phải và chỉ có tác dụng trong thời gian ngắn. Việc thực hiện các kỹ năng đúng lúc đúng chỗ đôi khi còn quan trọng hơn trang bị của đoàn xe. Tiêu diệt các công trình phòng thủ của đối phương thường cho phần thưởng là tiền hay item vào hành trang của bạn. Điều này sẽ khiến bạn có xu hướng tính toán thêm nhiều lộ trình khác nhau cho đoàn xe sao cho có thể tiêu diệt được nhiều trụ phòng thủ nhất để có chi phí tăng cường quân số và nâng cấp đoàn xe. Tuy nhiên, chủ quan mà đâm đầu thẳng vào căn cứ địch một cách mù quáng là cách dễ nhất để bị xóa sổ khỏi bản đồ. Ngược lại bạn hãy cân nhắc xem nên dùng loại xe nào cho tiểu đội của mình trong hầu hết các nhiệm vụ. Bạn có thể kết hợp giữa xe tăng và xe bọc thép, hay người máy phóng tên lửa và xe tạo giáp năng lượng… Hơn thế nữa, tất cả các loại xe đều có thể nâng cấp để gia tăng giáp trụ và sức tấn công, do đó mang đến cho bạn nhiều lựa chọn chiến thuật hơn. Bên cạnh đó việc sắp xếp vị trí của chúng trong đoàn xe cũng đóng góp 1 phần cực kỳ quan trọng trong việc định đoạt kết quả trận đấu.

NHIỀU GIÁ TRỊ CỘNG THÊM

Khi hành quân, bạn có thể lợi dụng yếu tố địa hình địa vật để nâng cao lợi thế cho đoàn quân của mình như các tòa cao ốc bỏ hoang hoặc các ngã rẽ có nhiều chướng ngại vật bao phủ. Chúng sẽ che chắn giúp cho đoàn xe tạm thời tránh được đòn tấn công từ các trụ phòng thủ. Nhiệm vụ phụ trong WE thay đổi thường xuyên, chủ yếu là yêu cầu bạn đưa đoàn xe đến vị trí an toàn định sẵn mà không bị thiệt hại, bảo vệ một chiếc máy bay đến điểm tiếp nhiên liệu, triệt hạ một số mục tiêu đặc biệt có thể miễn kháng hoặc thậm chí lợi dụng các kỹ năng đặc biệt của bạn, hay sử dụng một số lượng hạn chế các đơn vị quân để thực thi một nhiệm vụ có tính thách thức cao. Nhờ vậy, lối chơi của WE rất ít khi đem đến cảm giác nhàm chán cho người chơi, dù phần chơi chiến dịch chỉ vỏn vẹn có mười hai màn nhưng nó đủ sức để khiến bạn bận rộn trong một thời gian dài.

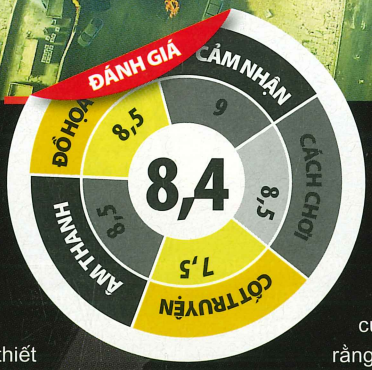
ƯU:

Lối chơi sáng tạo.

- Hình đẹp, âm tốt.
- Cơ chế điều khiển, cách bố trí đường đi trên bản đồ rất thuận tiện.
- Giá trị chơi lại cao.

KHUYẾT:

- Phần chơi chiến dịch hơi ngắn.
- Góc nhìn camera gắn chặt với nhân vật chính nhiều lúc gây bất tiện trong việc quan sát và điều khiển đoàn xe.



Hai chế độ chơi ẩn khác có thể được mở khóa khi bạn hoàn thành phần chiến dịch và từng chế độ sẽ mang đến cho bạn những trải nghiệm mới. Chế độ "Baghdad Mayhem" yêu cầu bạn nhanh chóng tiêu diệt toàn bộ hệ thống nhà máy điện của đối phương bên trong căn cứ được bảo vệ rất chu đáo, trong khi chế độ "Tokyo Raid" buộc bạn phải vượt qua 18 cửa ải nơi hàng loạt trận địa mà kẻ địch chuẩn bị sẵn để tiếp đón bạn cùng đoàn xe của mình. Tất cả tạo thành một WE với nội dung màn chơi phong phú, lối chơi thân thiện cùng nhiều đặc tính độc đáo và chắc rằng fan của thể loại hành động chiến thuật nói chung hay thể loại thủ thành nói riêng sẽ có nhiều giờ phút hành quân thú vị với WE. Một điều quan trọng cần phải đề cập là tuy được phát triển bởi một studio game độc lập nhỏ (Independent Game) nhưng khoản hình âm của WE rất ấn tượng. Các thành phố trong game được thiết kế cẩn trọng với phông nền đa dạng và đẹp mắt, hiệu ứng âm được phối rất hài hòa. Hình thể hiện chân thực sự tan hoang của thành phố trong khi âm gia tăng chất hùng tráng của chiến dịch, cả 2 đều tạo được nhiều điểm nhấn thị giác và thính giác tinh tế.

TRÀO LƯU MỚI

Cách thức các nhà phát triển xây dựng WE đã thổi một luồng gió mới vào thể loại thủ thành truyền thống. Khám phá lối chơi quen thuộc nhưng ở góc nhìn hoàn toàn khác thực sự cống hiến cho người chơi nhiều cảm giác mới lạ và cực kì phấn khích. Ít ai ngờ rằng chỉ một vài cải tiến nho nhỏ lại mang đến thành công to lớn như thế cho sản phẩm đầu tay của 11 Bit Studio. Đến với WE, bạn sẽ không ngừng muốn biết những gì đang chờ đón mình phía trước. Vì vậy hành trình chinh chiến của bạn cứ thế tiếp diễn và đáng mừng thay khi WE có lối chơi đủ hấp dẫn để khiến bạn quay trở lại với game thêm nhiều lần nữa cho dù bạn đã kết thúc triệt để chương cuối cùng của phần chiến dịch.

TUẤN KIỆT

TÊN GAME: PLAYSTATION MOVE HEROES
THỂ LOẠI: Hành động
PHÁT HÀNH: SCEA
PHÁT TRIỂN: Nihilistic
NGÀY PHÁT HÀNH: 22/03/2010
ESRB (TUỔI): Everyone 10+
HỆ MÁY: PS3

PLAYSTATION MOVE HEROES

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

SIÊU ANH HÙNG SO TÀI

Màn chơi thiết kế đơn điệu, lặp lại nhiều và việc chưa khai thác hiệu quả chức năng của PlayStation Move đã biến PlayStation Move Heroes thành màn trình diễn nghèo nàn, đáng quên của các ngôi sao đang được Sony nâng đỡ!

ƯU

» Các trò chơi ném dĩa, bowling và bắn súng khai thác tốt chức năng của PlayStation Move và PlayStation Eye.
» Đồ họa ưa nhìn.
» Các nhân vật được lồng tiếng truyền cảm.

KHUYẾT

» Màn chơi lặp đi lặp lại quá nhiều, thiếu độ sâu.
» Các trò chơi còn lại mắc nhiều lỗi, kém hấp dẫn.

Tình cờ cả sáu nhân vật nổi tiếng trong các sê-ri game quen thuộc của Sony là Ratchet, Clank, Daxter, Sly Cooper và Bentley bị dịch chuyển tức thời đến một hành tinh kỳ bí để tham gia vào cuộc thi nhằm tuyển chọn siêu anh hùng tài năng nhất vũ trụ do một kẻ lạ mặt tổ chức. Không còn lựa chọn nào khác, các siêu anh hùng bất đắc dĩ phải tham gia tranh tài bởi đây cũng là cách duy nhất giúp họ giải thoát mình và trở về nhà an toàn.

Trái với suy đoán ban đầu PlayStation Move Heroes (PSMH) sẽ đi theo hướng hành động kết hợp với yếu tố platform tương tự các loạt game Ratchet & Clank, Jak & Daxter hay Sly Cooper trước đây, sản phẩm do hãng Nihilistic Software thực hiện thực chất là tuyển tập các trò chơi khai thác các tính năng của bộ đôi PlayStation Move (PSM) và PlayStation Eye (PSE).

Các trò chơi trong PSMH được phân làm năm loại chính tương ứng với các vũ khí mà các nhân vật trong game được trang bị là đĩa ném (disc), roi điện (whip), bóng gỗ (bowling), bắn súng (shooting) và cận chiến (melee). Phần lớn nhiệm vụ đặt ra cho người chơi ở các trò chơi đều có chung mô tuýp na ná nhau là bảo vệ hoặc giải cứu các sinh vật tội nghiệp khỏi nơi giam cầm đang bị những kẻ hiếu chiến canh giữ. Khác biệt duy nhất giữa các trò chơi là tùy vào vũ khí được sử dụng mà người chơi phải thao tác PSM theo nhiều cách khác nhau.

Chẳng hạn ở trò chơi yêu cầu dùng bóng gỗ bạn phải vung PlayStation Move (PSM) theo đường thẳng hoặc cong tương tự thao tác ném bowling sau đó ngoe nguẩy tay cầm này để điều chỉnh hướng đi của bóng vào đúng các mục tiêu yêu cầu. Trong trường hợp trò chơi yêu cầu nhân vật sử dụng roi điện làm vũ khí chính, bạn phải điều chỉnh thao tác vung PSM thành những đường chéo màn hình so với màn hình chơi với tốc độ nhanh hơn. Ngoài ra, khi sử dụng vũ khí này bạn có thể điều khiển nhân vật thi triển những cú vút roi uy lực nhằm tiêu diệt nhiều mục tiêu cùng lúc bằng giữ PSM ở vị trí ngang vai một khoảng thời gian (để roi điện được được nạp năng lượng) trước khi thực hiện thao tác vung.

Các trò chơi được phân theo chủ đề đĩa ném, bóng gỗ và bắn súng cả PSM và PSE đều thể hiện khá tốt vai trò của mình khi nắm bắt chuyển động và thao tác của người chơi rất chính xác và hầu như không có điểm gì đáng phàn nàn. Đáng tiếc là ở các trò chơi còn lại màn trình diễn của hai thiết bị này khá nghèo nàn khi liên tục bắt sai hoặc không theo kịp được thao tác người chơi. PSMH đúng là chuyến phiêu lưu đáng quên của Ratchet & Clank, Jak & Daxter, Sly Cooper và Bentley những ngôi sao đã khẳng định chỗ đứng và đang thuộc biên chế của ông bầu Sony.

HUY VŨ

RIO	
PHÁT HÀNH	
THQ	
PHÁT TRIỂN	
THQ	
THỂ LOẠI	
Hành động	
NGÀY PHÁT HÀNH	12/4/2011
ESRB (TUỔI)	Everyone

Rio

Bộ Tứ Tranh Tài

Vui nhộn và nhẹ nhàng, tựa game dựa theo bộ phim hoạt hình cùng tên của hãng 20th Century Fox đem lại cho người chơi những giây phút thoải mái với hơn 40 minigame để các nhân vật tranh tài với nhau.

Vẹt xanh hồi hương

Rio là tựa game dạng party với nhiều game mi-ni khác nhau do hãng THQ phát triển và phát hành cùng lúc với việc công chiếu bộ phim. Với kịch bản phần lớn dựa theo bộ phim, Rio kể về chuyến hồi hương của chú vẹt xanh quý hiếm Blu từ Mỹ về Brazil để tham gia lễ hội Carnaval. Cùng với cô nàng bạn đồng hành Jewel và hai người bạn khác, Blu trải qua hàng loạt những cuộc thi minigame với các đồng đội ở các địa điểm khác nhau trước khi tham dự cuộc thi cuối cùng tại Brazil. Khác với truyền thống thực hiện các game dựa theo phim, hãng THQ chọn thể loại party khiến khá nhiều game thủ bất ngờ lý thú và thể hiện được sự độc đáo trong lối chơi tuy có phần đơn giản. Sau khi lựa chọn một trong bốn nhân vật có sẵn, bạn sẽ trải qua hơn 40 cuộc tranh tài để giành ngôi vô địch. Theo sát tinh thần của trò chơi, các minigame được sắp xếp theo thứ tự cốt truyện, với các địa điểm từ mùa đông lạnh giá ở Mỹ cho đến những vùng đất nhiệt đới nắng nóng Brazil, nơi bốn người bạn đang hướng về lễ hội Carnaval. Giữa các minigame, Rio đưa vào các đoạn phim chuyển cảnh được lấy từ bộ phim giúp người chơi hiểu rõ hơn về bối cảnh cũng như diễn biến của trò chơi.

"Bữa tiệc" của game mi-ni

Rio có tổng cộng hơn 40 game mi-ni khác nhau với nhiều thể loại khác nhau, từ âm nhạc, hành động đến các trò ném tuyết hoặc liên quan đến các loại bóng dành cho bốn nhân vật tranh tài. Về mặt hình thức thì 40 minigame này khá giống nhau, nhưng lối chơi của chúng được điều chỉnh một chút để tạo sự khác biệt và thử thách hơn sau mỗi màn chơi. Tuy không quá mới mẻ hay đột phá, các game mi-ni trong Rio vẫn tương đối hấp dẫn do cách tạo không khí màn chơi sôi động và chế độ điều khiển thuận tiện, trực quan. Bên cạnh chế độ chính Story Mode, bạn có thể tham gia các chế độ chơi khác như Party, Carnival, Carnival Wheel và Garland Gala vốn đề cao lối chơi đồng đội và đôi khi kết hợp thêm những câu đố hóc búa. Trong các chế độ chơi này Rio cho phép 4 người chơi tham gia thi đấu, được lựa chọn từ 6 nhân vật trong bộ phim là Blu, Jewel, Pedro, Nico, Raphael và Eva. Khi chơi ở các chế độ này, người chơi có thể tham gia hoặc bỏ cuộc giữa chừng (drop in/drop out) thoải mái, một tính năng khá phù hợp khi nhiều người cùng chơi chung với nhau và muốn thay đổi nhân vật mình điều khiển.

Các game mi-ni trong Rio tuy có lặp lại khá nhiều nhưng mỗi lần qua màn mới đều có những chỉnh sửa hấp dẫn hơn và thử thách hơn đối với người chơi. Các nhân vật sẽ tranh tài vượt dốc tránh chướng ngại vật xem ai nhanh nhất, cuộc thi ném tuyết ghi điểm, rượt đuổi hoặc trốn tìm... Sau mỗi lượt thi đấu, người vô địch của lượt đấu đó được tính trên tổng điểm được thu thập qua các minigame. Ở các minigame đầu tiên, luật chơi cũng như cách điều khiển khá đơn giản, các game thủ nhí sẽ có thể dựa vào kỹ năng nhanh tay lẹ mắt của mình để giành thành tích cao dễ dàng. Tuy nhiên, ở các game mi-ni về sau, độ phức tạp dần tăng lên ở chế độ điều khiển và luật chơi cũng đòi hỏi cần phải có những toan tính để chiến thắng. Ví dụ trong một minigame chuyền dưa hấu, quả dưa hấu sẽ phát nổ sau một khoảng thời gian và những người tham gia cần phải tính toán thời gian nó phát nổ để

ƯU:

Lối chơi thân thiện, đơn giản
Các minigame hài hước, hấp dẫn
Cốt truyện được lồng ghép thú vị

KHUYẾT:

Mục online không được tích hợp
Một số minigame quá đơn giản và không thử thách.

chuyển cho người khác đúng lúc. Sự sâu sắc của các minigame sẽ giúp bạn bớt cảm giác nhàm chán khi trải qua 40 game mi-ni để giúp các nhân vật chính đến được lễ hội Carnaval.

Dễ chơi nhưng đầy thử thách

Giống đa số các game dạng party như Rayman Raving Rabbids hay Mario Party, các game mi-ni trong Rio dễ chơi nhưng muốn đạt thành tích cao cũng khá thử thách. Trước mỗi minigame, bạn sẽ được giới thiệu nguyên tắc, cách điều khiển để tham gia trò chơi một cách thuận tiện dễ dàng nhất. Trong cuộc chơi, đôi khi những người chơi kinh nghiệm cũng dễ dàng thua cuộc trước lính mới nếu như họ bất cẩn hoặc chủ quan. Tuy nhiên, điểm đáng ghi nhận nhất của Rio không nằm ở việc hơn thua của các đối thủ mà là không khí của các minigame rất sôi động với hình ảnh tươi sáng và âm nhạc phù hợp với địa điểm. Trong một minigame, có thể bạn sẽ khó phân biệt được nhân vật của mình trên màn hình khi chơi 4 người cùng lúc, nhưng khuyết điểm này có thể bỏ qua do các nhân vật có màu sắc tương đối khác nhau.

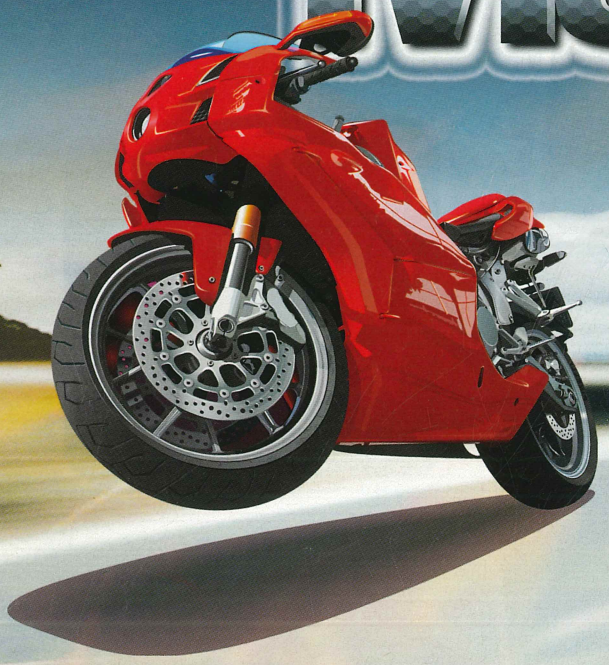
Rio được phát hành trên bốn hệ máy là PS3, Xbox 360, Wii và DS. Điều đáng lưu ý là trên hệ máy Wii, Rio đòi hỏi người chơi phải điều khiển cả Wii Remote và Nunchuk thay vì chỉ cần 1 thiết bị giống như những game dạng party khác trên hệ máy này. Các phiên bản trên PS3, Xbox 360 cũng không có tính năng online mà chỉ đơn thuần là chơi nhiều người trên cùng một màn hình, tuy nhiên đây cũng không phải bất cập lớn do trò chơi khá đơn giản và tính cạnh tranh cũng không quá cao để thiết kế tính năng online hoàn chỉnh. Tuy vậy, nếu như tích hợp một đấu trường online quy mô nhỏ với một số minigame giới hạn cho mục online thì Rio chắc chắn sẽ hấp dẫn hơn rất nhiều với các game thủ nhí trên toàn thế giới tham gia.

Game cho gia đình bạn

Rio là một tựa game party vui nhộn và thực sự đáng chơi trong một ngày gia đình quây quần sum họp với nhau do lối chơi đơn giản cũng như không khí trò chơi vui nhộn, sôi động. Trò chơi chỉ thực sự hấp dẫn khi nhiều người tham gia chơi và tranh tài do tính chất các minigame đề cao sự cạnh tranh và hệ thống điểm tổng kết cũng tạo nên được chiều sâu nhất định của Rio. Với quy mô một game party dựa theo phim, việc thiếu sót tính năng online cũng không phải là khuyết điểm quá lớn ngăn cản bạn quyết định mua tựa game này để trải nghiệm. Các minigame tuy có hơi giống nhau nhưng được chỉnh sửa luật chơi khá tinh tế khiến người chơi không cảm thấy nhàm chán qua hơn 40 màn đấu. Nếu là fan của bộ phim cũng như muốn tham gia những game dạng party "vui là chính", Rio là tựa game bạn không thể bỏ qua. Trò chơi rất phù hợp với các game thủ nhí lẫn trưởng thành do lối chơi thân thiện và phong cách đầy tươi vui màu sắc.

CẨM TÚ

MotoGP 10/11

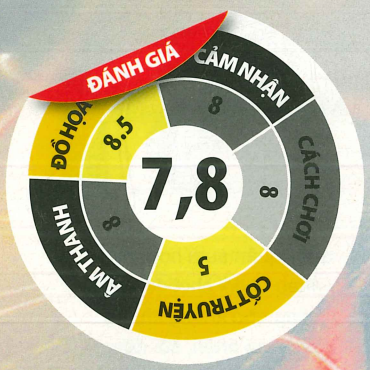


Ưu

- Cơ chế vật lý tốt
- Hình, âm hài hòa

Khuyết

- Không thay đổi nhiều trong lối chơi
- Chưa cập nhật danh các tay đua



Đến hẹn lại lên, giải đua xe mô tô danh giá nhất hành tinh bắt đầu một mùa giải mới, cùng với đó là sự ra mắt của tựa game cùng tên MotoGP 10/11.

Chân thực hơn

Trò chơi vẫn mang phong cách đua vui (arcade) nhưng tương tác vật lý và cách xử lý của xe thực tế hơn. Sự thay đổi lớn nhất là cách xử lý phanh. Trước khi vào những góc cua, bạn phải rà phanh hãm tốc độ, nếu giữ phanh không hợp lý chiếc môtô của bạn rất dễ mất kiểm soát. Ở phiên bản này, trò chơi đã trở nên thực tế hơn và bạn sẽ khó khăn hơn trong việc giữ chiếc xe trên đường đua.

Các chiếc "xế độ" bao gồm 3 loại xe đua khác nhau là 125cc, Moto2 và MotoGP với khác biệt rõ ràng. Bạn sẽ rất dễ dàng phân biệt giữa những chiếc xe đua bằng cách xử lý, tốc độ và âm thanh của chúng. Trong khi những chiếc môtô 125cc thiếu tốc độ, dễ dàng xử lý và âm thanh giống như một con ong kêu vo ve trong bình. Đối với những chiếc MotoGP bạn phải thao tác liên tục mới kiểm soát được. Chúng có tốc độ lớn, gia tốc nhanh và âm thanh rất mạnh mẽ.

Trò chơi cũng bao gồm các đội đua và các tay lái như mùa giải thực tế. Cũng có những tay đua kì cựu như Valentino Rossi hay Casey Stoner. Nhưng danh sách trong game đã lỗi thời so với thực tế. Cuối mùa giải MotoGP 09/10 đã có những cuộc chuyển nhượng "đình đám" như Stoner đã chuyển từ đội Ducati Corse sang Honda Repsol và Rossi thay thế anh ta tại Ducati Corse. Nhà phát hành cũng đã có kế hoạch khắc phục điều này bằng những bản tải về miễn phí với những thay đổi mới nhất cho mùa giải 2011.

Nhưng lối chơi không đổi

Danh sách những mode ở phần chơi đơn của MotoGP 10/11 không có gì thay đổi: Single Race (đua đơn), Time Trial (đua giới hạn thời gian), Championship (tranh chức vô địch), Challenge mode (thử thách) ...

Chế độ Career (Sự nghiệp) là một trong những phần chơi hấp dẫn nhất của phần chơi đơn (singleplayer). Người chơi cơ hội rèn dũa khả năng để trở thành một tay đua chuyên nghiệp. Bạn bắt đầu là một lái xe 125cc "thấp kém", sau khi có được một chút danh tiếng, bạn tham gia vào cuộc đua cuối tuần, với giấc mơ cuối cùng của mọi tay đua đó là tham gia vào những cuộc đua đỉnh cao MotoGP. Với sự gia tăng danh tiếng, bạn có tùy chọn để thuê người quản lý PR, và các kỹ sư cải thiện chiếc xe của mình. Chế độ này có chiều sâu, nhưng cũng không quá phức tạp để bạn không sa lầy vào chi tiết nhỏ và có thể tập trung vào cuộc đua.

Ngoài ra, chế độ Sự nghiệp có một nâng cấp đáng chú ý đó hỗ trợ tính năng co-op. Tính năng này rất tốt, những người bạn cùng chơi có thể giúp đỡ nghiệp của bạn, như là điểm thu được danh tiếng khi hai tay lái kết hợp. Không may là bạn chỉ có thể chơi offline này và thông qua phân chia màn hình.

Những người hâm mộ thể loại game đua xe mô tô sẽ thích thú với cơ chế điều khiển của MotoGP 10/11. Có ba mức độ để bạn lựa chọn: dễ, khó và mô phỏng. Mức độ dễ dành cho những tay đua mới vào nghề. Còn với mức độ giả lập bạn có toàn quyền kiểm soát chiếc xe đua thực sự. Ngay cả một lỗi nhỏ trong thao tác tăng giảm tốc độ ở đoạn đường hình cánh cung cũng có thể khiến chiếc xe đổ nhào hoặc trượt dài trên đường. Trong những cuộc so

MotoGP 10/11	
Thể loại	Đua xe
Phát triển	Monumental Games
Phát hành	Capcom
Ngày phát hành	18/3/2011
ESRB (Tuổi)	Everyone
Hệ máy	Xbox 360

GIẢI ĐUA CHUYÊN NGHIỆP

tài với đối thủ AI, mọi sai lầm có thể khiến bạn không những thua cuộc, mà còn dính chấn thương. Trò chơi trở nên khó hơn, thực hơn và chứa đựng nhiều thử thách.

Ngay cả những tay đua giàu kinh nghiệm cũng sẽ cảm thấy giành chiến thắng là việc không dễ ngay từ độ khó mặc định. Nếu chọn độ khó cao, game thủ sẽ đối mặt với những đối thủ AI rất "cứng cựa". Những đối thủ này sẽ luôn bám sát từ đầu tới cuối khiến bạn không thể nhích lên. Giành giật vị trí đầu tiên sẽ là một cuộc chiến đầy cam go, người chơi phải vận dụng mọi kỹ năng và một chút may mắn mới có thể về đích.

Khi bạn tham gia những cuộc đua, người chơi có thể tích lũy điểm để nâng cấp chiếc xe của mình mạnh mẽ hơn: tốc độ tối đa, gia tốc, phanh và sức kéo của động cơ. Người chơi có thể đưa chiếc xe lên tham gia thi đấu trực tuyến cùng các game thủ khác (game hỗ trợ tối đa 12 người đua online).

Hình âm đều ổn

Các mô hình những chiếc xe đua được tái hiện trông rất tuyệt vời, chúng đã được mô phỏng nguyên mẫu, và thậm chí chi tiết như những logo quảng cáo cũng được chăm chút kĩ lưỡng. Song các hình ảnh các tay lái lại trông khá bình thường, nhưng điều này cũng không ảnh hưởng đến trò chơi này lắm. Đến với những game đua xe, người chơi thường chú ý đến những chiếc xe nhiều hơn là người ngồi trên nó. Những đường đua nổi tiếng như Le Mans (Pháp) hay Mugello (Ý) sẽ tạo được ấn tượng tốt với độ chi tiết rất giống thực tế. Các hiệu ứng thời tiết làm cho game thực hơn, thậm chí còn ảnh hưởng trực tiếp đến quá trình đua của bạn.

Chất âm trong game có thể thỏa mãn những đôi tai khó tính nhất. Ngoài những bản nhạc nền sôi động, tiếng động cơ xe trau chuốt kỹ lưỡng và bạn có thể phân biệt rõ ràng giữa các loại 125cc, 250cc, MotoGP. Khi những chiếc MotoGP rồ ga không khí trở nên sôi sục khi người chơi muốn lao ngay vào cuộc đua.

Đua với "siêu sao"

Dù không có nhiều cải tiến trong lối chơi nhưng MotoGP 10/11 đã quá quen thuộc đối với những người yêu thích thể loại đua mô tô, nhất là đối với những fan của giải đua xe MotoGP. Và càng hấp dẫn hơn khi bạn có thể tranh tài với cả những siêu sao trong làng MotoGP như Casey Stone, Valentino Rossi...

MINH HẰNG

HONDA ATV FEVER

ĐUA XE ĐỊA HÌNH

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Cách bố trí nội dung của HAF khá quen thuộc với các game thủ mê tốc độ. Trong chế độ Singleplayer, bạn có thể lựa chọn giữa Arcade , Championship, Slalom, hay Freeplay. Phần chơi Arcade gồm chia làm nhiều chế độ nhỏ khác nhau, nhưng về cơ bản bạn sẽ chạy đua với đối thủ vượt qua các địa điểm trong một giới hạn thời gian. Đối với Championship cũng bao gồm rất nhiều giải thi đấu với nhiều kiểu đường đua. Người chơi sẽ tranh tài với các đối thủ, tích lũy điểm qua mỗi vòng đua. Kết thúc mùa giải, tay đua nào có nhiều điểm nhất sẽ dành chức vô địch. Để mở khóa được giải đấu tiếp theo, người chơi bắt buộc phải đạt được thứ hạng và điểm số nhất định. Và chế độ Freeplay về cơ bản chỉ là một chế độ luyện tập mà bạn có thể lái tự do mà không có sự cạnh tranh nào, nhưng là một môi trường tuyệt vời để bạn biểu diễn kỹ thuật điều khiển xe. Các màn chơi này rất rộng, trải dài hàng cây số với các địa hình đa dạng và có nhiều kiểu biểu diễn khác nhau. Bạn có thể phóng xe lên tại đúng ví trí qui định và rơi xuống đúng điểm kết thúc sẽ tạo ra một cú nhảy cực kì ngoạn mục. Nhưng có vẻ chế độ Slalom (vượt chướng ngại vật) là phần chơi hấp dẫn nhất trong phần chơi đơn. Sự kịch tính sẽ đẩy lên cao khi ở đó bạn phải cạnh tranh với các đối thủ qua 5 vòng đua với thể thức loại trực tiếp.

Tuy số lượng xe trong Honda ATV Fever (HAF) không nhiều bằng các tựa game khác cùng thể loại, nhà phát triển đã tập trung vào lối chơi nhiều hơn.

Cuộc đua trong HAF không chỉ bao gồm các thao tác giữa ga và phanh. Tương tác vật lý của trò chơi đòi hỏi bạn phải làm chủ từng cách thức điều khiển. Chỉ cần một thao tác sai, bạn sẽ phải trả giá bằng việc để đối phương qua mặt rất xa hoặc trượt ra khỏi đường đua. Trường hợp nào xảy ra thì bạn cũng khó lòng sửa chữa được sai lầm. Các tác động này được thể hiện rất chi tiết, không chỉ đem lại cảm giác chân thật cho game mà còn khiến độ khó của nó tăng lên khá cao.

Ngoài ra, HAF cũng được nhà sản xuất chăm chút ở phần biến đổi theo thời gian thực của địa hình đường đua. Giống như các cuộc đua thực tế, địa hình trong game sẽ bị thay đổi bởi các tay đua. Trong các màn đua kịch tính, khi những chiếc xe tăng tốc, thắng gấp, tiếp đất bánh xe địa hình cày sâu xuống nền nền đường. Chúng vô tình tạo ra những ụ đất hay các ổ gà. Và điều này cũng sẽ ảnh hưởng lớn đến lối chơi trong game. Những cái 'bẫy" nhân tạo luôn rình rập các tay đua và giảm tốc độ của những chiếc xe, thậm chí nó còn làm người chơi có thể lạc tay lái, trượt khỏi đường đua.

HAF có đồ họa đẹp. Hình ảnh của trò chơi rất mềm mại, các vòng đua được xây dựng với nhiều chi tiết tinh tế và không gian đẹp. Mô phỏng vật lý trên các tay đua khiến mỗi cú té xe trông y như thật. Tuy nhiên, để đạt được đồ họa mang tính thẩm mỹ và thực tế cao như thế này, HAF phải trả giá bằng việc người chơi phải chờ trò chơi tải xuống khá lâu sau mỗi màn.

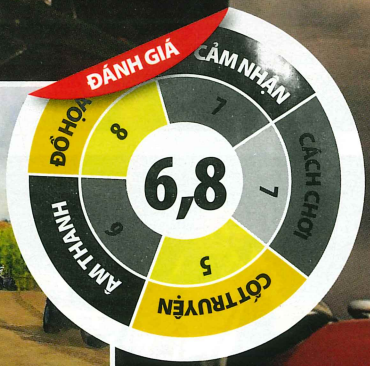
Âm thanh của game chỉ ở mức trung bình, các kỹ xảo âm thanh như tiếng bánh xe lết trên mặt đường, tiếng động cơ gầm rú được thực hiện tốt nhưng thường bị chìm khuất trong tiếng nhạc rock – chiếm phần lớn các đoạn nhạc của HAF.

MINH HIẾU

HONDA ATV FEVER	
PHÁT HÀNH	CokeM Interactive
PHÁT TRIỂN	CokeM Interactive
THỂ LOẠI	Đua xe
NGÀY PHÁT HÀNH	1/10/2010
ESRB (TUỔI)	Everyone

ƯU:
- Đa dạng trong lối chơi
- Tương tác vật lý tốt

KHUYẾT:
- Âm thanh khô khan



Parasite Eve (PE) là dòng game kinh dị nổi tiếng của Square với 2 phiên bản liên tiếp xuất hiện trên PlayStation những năm cuối thế kỷ 20. Ở giai đoạn hoàng kim của mình, PE nổi tiếng không kém gì Resident Evil của Capcom nhờ vào chất kinh dị đặc trưng và lối chơi pha trộn yếu tố nhập vai độc đáo. Nhưng cùng với sự lụi tàn của hệ máy PS 1, PE và một số người anh em nổi tiếng khác như dòng game Chrono hay Vagrant Story bị Square Enix bỏ rơi không đoái hoài tới trong thời gian dài. Những tưởng cái tên PE chỉ còn là hoài niệm của thời xa vắng, thì Square Enix đột nhiên công bố thông tin phiên bản thứ 3 mang tên The 3rd Birthday (T3B) sẽ được phát hành trên điện thoại DoCoMo ở Nhật Bản. Càng bất ngờ hơn khi một thời gian sau đó Square Enix công bố tựa game chính thức phát hành độc quyền cho máy PSP. Rất được kỳ vọng từ các fan, liệu T3B có là một tựa game bom tấn hay chỉ là một quả bom xịt?

[The 3rd Birthday™]

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

HIỂM HỌA DIỆT VONG

THE 3RD BIRTHDAY	
Thể loại	Hành Động
Phát triển	Square Enix/HexaDrive
Phát hành	Square Enix
Ngày phát hành	29/03/2011
ESRB (Tuổi)	M (Mature)
Hệ máy	PSP

ƯU

- Kỹ năng overdive mang lại nhiều thú vị trong cách chơi.
- Hình âm chất lượng cao.

KHUYẾT

- Cốt truyện rời rạc.
- Cách chơi trung bình, có nhiều khiếm khuyết.

DU HÀNH VÀO QUÁ KHỨ

Đã hơn một thập niên trôi qua kể từ khi phiên bản gần nhất ra đời nên không nhiều người ngày nay còn biết và nhớ tường tận cốt truyện của dòng game này. Do đó, Square Enix đã xây dựng cho T3B một cốt truyện liên quan rất ít đến các phiên bản trước. Mọi chuyện bắt đầu vào Giáng sinh (lại là Giáng sinh, bối cảnh quen thuộc của các phiên bản thuộc dòng game này) năm 2012, khi các sinh vật biến hình kỳ dị được gọi là Twisted đột nhiên xuất hiện khắp Manhattan gây nên sự phá hủy và thương vong khắp nơi. Không những thế, đại dịch này tiếp tục lan tràn khắp New York và nhiều nơi khác nữa đe doạ đến sự tồn vong của loài người. Để đối phó lại, tổ chức CTI (Counter Twisted Investigation) được thành lập chuyên nghiên cứu cách thức triệt tiêu hiểm hoạ này. Nhân vật chính trong 2 phiên bản trước Aya Brea cũng gia nhập tổ chức này, nhưng lại đang mắc phải triệu chứng mất hết mọi trí nhớ về quá khứ nhưng lại có khả năng đưa linh hồn của mình vào thân xác người khác.Hai năm sau đó, CTI hoàn thiện cỗ máy mang tên Overdive system, với khả năng đưa linh hồn Aya trở về các sự kiện trong quá khứ nhằm thực hiện các nhiệm vụ đặc biệt giúp đem lại lợi thế cho loài người trong cuộc chiến với các Twisted. Từ đây nhiều biến cố kỳ lạ liên tiếp xảy ra mà lời giải chỉ có được ở cuối game.

Nước cờ sai lầm của Square Enix đã làm mất đi hình ảnh của dòng game kinh điển Parasite Eve

GIẢM CHẤT NHẬP VAI, TĂNG MÀU HÀNH ĐỘNG

Được phát triển bởi đại gia game nhập vai Nhật Bản Square Enix nhưng xem ra dòng game Parasite Eve ngày càng đi ngược lại thế mạnh truyền thống này. Nếu như phiên bản đầu tiên mang cách chơi thuần chất nhập vai, đến phiên bản thứ hai cách chơi đã dần chuyển sang nhập vai hành động, và đến phiên bản này yếu tố nhập vai đã bị tiết giảm tối đa, hầu như chuyển hẳn sang hành động. Và khi xa rời thế mạnh truyền thống, T3B bắt đầu bộc lộ những khiếm khuyết không đáng có.

Trước hết, hãy bắt đầu từ phần ưu điểm trước khi chuyển qua khuyết điểm. Điểm nhấn trong cách chơi của T3B là kỹ năng overdive, cho phép Aya di chuyển linh hồn từ thân xác NPC này sang NPC khác ngay lập tức trong lúc đang chơi. Điều này mang tới nhiều tình huống độc đáo và bất ngờ trong cách chơi. Nó giúp người chơi dễ dàng đưa Aya đến những chiến binh có trang bị và vũ khí phù hợp hoặc có vị trí thuận lợi nhất. Ngoài ra, sử dụng tính năng này, Aya còn di chuyển qua được những chướng ngại hầu như không thể nếu theo cách thông thường bằng cách nhập vào 1 NPC đứng sẵn ở vị trí đó. Nhưng quan trọng nhất, khả năng này thật sự hữu ích khi bạn lâm vào tình thế "thập tử nhất sinh". Khi đó chỉ cần di chuyển sang người khác là bạn có thể thoát khỏi mọi rắc rối, hay nói cách khác người chơi không phải đối mặt với cảnh game over chừng nào vẫn còn những NPC xung quanh. Đây thực sự là ý tưởng độc đáo và được khai thác hiệu quả để tạo nên dấu ấn riêng cho game.

Tuy nhiên, phần kể trên chỉ là điểm sáng hầu như duy nhất trong cách chơi của T3B, trên bình diện còn lại, game chỉ thể hiện ở mức trung bình. Có thể phần nào do hệ thống nút bấm điều khiển của máy PSP khá "eo hẹp" khi chỉ có một núm analog (nút quan trọng với những game hành động, nhất là bắn súng), nên cách nhà phát triển phải "chữa cháy" bằng cách đưa vào chế độ tự ngắm mục tiêu. Tuy nhiên, chế độ này lại trở thành phiền toái khi gặp phải đám đông đối thủ, khi đó việc lựa chọn mục tiêu chính xác thật không dễ dàng gì. Góc quay camera cũng là một vấn đề, nhất là khi người chơi bị đẩy vào các góc khuất hoặc vừa chiến đấu vừa di chuyển liên tục. Bên cạnh đó, yếu tố kinh dị phai nhạt, cách chơi không nhiều điểm nổi bật và các màn chơi trùng lặp nhiều yếu tố đã khiến T3B dù vẫn là một game ở mức trung bình khá, nhưng so với thành tựu của các phiên bản trước thì có thể xem đây là bước thụt lùi khá xa.

ĂN ĐIỂM PHẦN NGHE NHÌN

Square Enix vẫn luôn là Square Enix, ít nhất là trong mảng nghe nhìn. Thật vậy, hãng game này luôn biết cách khai thác tối đa mọi hệ máy mà game của họ đặt chân đến để cho ra màn trình diễn ấn tượng nhất. Cũng như những người anh, em ra mắt gần đây như: Tactics Ogre: Let Us Cling Together hay Dissidia 012: Doudecim Final Fantasy, T3B xứng đáng nằm trong số những game có đồ họa đẹp nhất dành cho máy PSP. Với đồ hoạ 3D đặc sắc, các hiệu ứng đặc biệt ấn tượng và các đoạn phim cắt cảnh hoành tráng, khó chê được T3B điểm nào ở mặt này. Ở phần âm thanh, nhạc nền trong T3B khá phù hợp với bối cảnh game và phần lồng tiếng được thực hiện khá tốt. Tuy nhiên, lời thoại ở bản tiếng Anh đôi chỗ chưa thể hiện được cái thần như bản tiếng Nhật.

LÃNG PHÍ

Nhìn vào những gì Square Enix đã làm với T3B, ta chỉ có thể gói gọn trong 2 từ: lãng phí! Quả thực vậy, với một dòng game đã có sẵn danh tiếng, thay vì phát huy những thế mạnh truyền thống là chất kinh dị và yếu tố nhập vai thì họ lại lược bớt đi khiến game trở nên nhạt nhẽo, thiếu sức hút. Một nước cờ sai lầm của Square Enix, hy vọng họ sớm nhận ra để sửa sai ở những phiên bản tiếp theo (nếu có), riêng đối với tác giả bài viết, thà chơi lại 2 phiên bản đầu tiên thú vị hơn nhiều.

NGUYÊN CHƯƠNG

Pilotwings Resort cho phép bạn bay lượn trên bầu trời của hòn đảo Wuhu. Một địa điểm từng xuất hiện trong Wii Sports Resort và sẽ là nơi tuyệt vời để bạn khám phá.

PILOTWINGS RESORT	
PHÁT TRIỂN	Monster Games, Inc
PHÁT HÀNH	Nintendo
THỂ LOẠI	Mô phỏng
NGÀY PHÁT HÀNH	25/3/2011
TUỔI (ESRB)	Everyone
HỆ MÁY	3DS

Phi công nghỉ mát

"BAY" TRÊN 3DS CẦM TAY

Chức năng 3D sẽ hỗ trợ bạn hoàn thành trò chơi tốt hơn. Hình ảnh có chiều sâu rõ ràng sẽ giúp bạn dễ dàng phát hiện những vật thể từ xa. Ở một số nhiệm vụ bạn phải bay theo dấu vết của các chấm màu da cam, và khi tắt tính năng 3D, bạn sẽ gặp chút khó khăn để đi theo các dấu vết đó, nhưng khi bật chức năng 3D của 3DS bạn sẽ rất dễ nhìn từ xa để theo dấu chúng. Không những thế, hình ảnh của hòn đảo Wuhu được hiện rất chi tiết. Công nghệ 3D dường như mở rộng không gian của trò chơi.

Pilotwings Resort có hai chế độ chơi. Đầu tiên, Free Fight Mode cho phép người chơi sử dụng các phương tiện bay tự do tìm kiếm những địa điểm tuyệt đẹp của vùng đất Wuhu Island. Bạn sẽ được nhìn ngắm những ngọn hải đăng, bãi biển đầy cát hay thậm chí thám hiểm vào bên trong miệng núi lửa. Nhưng trước khi khám phá những địa điểm đó bạn phải làm chủ các phương tiện bay của mình. Mỗi phương tiện bay sẽ mang đến cho bạn những trải nghiệm hoàn toàn khác biệt.

LÀM CHỦ ĐƯỜNG BAY

Người chơi được lựa chọn 1 trong 3 phương tiện bay để thực hiện các nhiệm vụ như tìm kiếm các địa điểm, sưu tập bóng bay hay thực hiện các hành trình bay đã được định sẵn. Và Mission Flight Mode sẽ giúp bạn học cách điều khiển các phương tiện bay đó. Chế độ chơi này đòi hỏi người chơi phải hoàn thành một loạt các mục tiêu trong khoảng thời gian nhất định.

Với máy bay, nhiệm vụ đầu tiên đòi hỏi bạn phải điều khiển máy bay đi qua một loạt những vòng

tròn trong không trung. Nút joystick được mô phỏng cần gạt của máy bay nên khi bạn đẩy nút lên thì máy bay lao xuống và ngược lại. Nếu người chơi thấy cách điều khiển này mang đến cảm giác không thuận thì có thể thay đổi ngược lại trong mục tùy chọn. Bạn tăng tốc bằng nút A (sau khi thanh năng lượng nạp đầy đủ) và giảm tốc bằng nút B. Người chơi sẽ không mất nhiều thời gian để học cách điều khiển. Nhưng bạn sẽ gặp nhiều khó khăn hạ cánh xuống đường băng trên biển. Vì đường băng khá ngắn và hẹp nên bạn phải làm chủ được độ cao và tốc độ trước khi hạ cách. Người chơi sẽ được chấm điểm xếp hạng cho tất cả mọi thứ trong các nhiệm vụ như thời gian hoàn thành, bay đúng lộ trình, cũng như việc hạ cánh xuống có chính xác hay không.

Điều khiển tàu lượn có lẽ khó khăn nhất trong tất cả vì chúng không có động cơ đẩy và bạn sẽ ít quyền chủ động kiểm soát. Việc bay lượn trên không phụ thuộc rất nhiều vào sức gió và lực nâng của không khí. Bạn sẽ gặp ít nhiều khó khăn khi bay đúng quỹ đạo bay đã được vạch sẵn. Ngoài việc duy trì độ cao, hãm tốc đúng lúc và phải nhấn phím ở vị trí chính xác để đạt được điểm tối đa. Không dễ dàng để có những đường bay hoàn hảo khi bạn không luôn luôn có nhiều thời gian để chuẩn bị. Ngoài ra, bạn có thể chụp ảnh của các địa điểm

ƯU
- Đồ hoạ đẹp
- Hiệu ứng 3D xuất sắc

KHUYẾT
- Màn chơi ngắn

Loại thứ 2 là Rocket Belt. Đây là phương tiện bay rất linh hoạt, giúp bạn khám phá khắp hang cùng ngõ hẻm của hòn đảo Wuhu. Bạn sẽ đeo động cơ đẩy phía sau lưng và có thể di chuyển mọi hướng. Nhưng việc điều khiển Rocket Belt sẽ có một chút phức tạp so với máy bay. Ngoài việc điều chỉnh các hướng lái bạn phải luôn giữ độ cao. Chỉ cần không duy trì lực đẩy xuống dưới, bạn sẽ bị rơi. Nhiệm vụ của bạn trong màn chơi này là phải hạ cánh chính xác. Bạn sử dụng nhuần nhuyễn nút A tăng lực đẩy và nút B giảm lực để hạ cánh xuống bãi đáp rất nhỏ.

Phương tiện bay thứ 3 là tàu lượn. Wuhu Island với tàu lượn và là một phần của những thách thức trong Mission Fight Mode.

Các nhiệm vụ về sau càng khó khăn từ Training, Bronze, Silver, Gold... Người chơi được thu thập từ 1 cho đến 3 sao cho mỗi nhiệm vụ. Khi thu thập đủ số sao cần thiết thì sẽ mở khóa các cấp độ tiếp theo. Nhìn chung nội dung Pilotwings Resort hơi ngắn. Bạn dễ dàng hoàn tất mọi nhiệm vụ trong một vài giờ. Tuy nhiên, giá trị chơi lại của trò chơi cũng khá cao. Người chơi sẽ có những phút thư giãn trên bầu trời của hòn đảo Wuhu.

HÌNH ĐẸP, ÂM DỞ

Đồ hoạ là một điểm đáng khen của trò chơi. Không gian của hòn đảo Wuhu được tái hiện rất chi tiết và đẹp mắt. Dường như mọi ngóc ngách của hòn đảo được chăm chút kỹ lưỡng để cho bạn khám phá. Các buổi trong ngày cũng được tái hiện rất rõ ràng. Bạn sẽ ngắm nhìn những toà lâu đài lung linh trong màn đêm, hay mặt trời đang lấp ló trên mặt biển buổi chiều tà... Đáng tiếc, phần âm nhạc hơi đơn điệu. Từ đầu đến cuối màn chơi, bạn chỉ được nghe một giai điệu quen thuộc.

Với các nhiệm vụ được lồng ghép vào những chuyến bay tự do trên hòn đảo nhiệt đới xinh đẹp, Pilotwings Resort thật sự mang lại những phút giây giải trí tuyệt vời cho người chơi.

QUANG MINH

TÊN GAME: A.I.R DEFENSE
THỂ LOẠI: Chiến thuật
PHÁT HÀNH: Chillingo
PHÁT TRIỂN: ColorBox
NGÀY PHÁT HÀNH: 14/04/2011
ESRB (TUỔI): Everyone 10+
HỆ MÁY: iOS

GAME VIỆT NAM

A.I.R DEFENSE
PHI ĐỘI PENTAGON

Sau khi "xông đất" cửa hàng ứng dụng AppStore của Apple với bộ tứ Line Deluxe, Crazy Parachute, Arena Arcade và Tales of the Zodiac khá thành công, hãng phát triển game Việt Nam Colorbox đã nhận được rất nhiều phản hồi tích cực từ người chơi trên thế giới cũng như cộng đồng game thủ nước nhà. Mới đây Colorbox vừa tiếp tục tung ra hàng loạt tựa game mới trong đó đáng chú ý nhất là A.I.R Defense (AIRD) vì nó có phong cách chơi pha trộn rất thú vị và cũng là ứng dụng đầu tiên Colorbox hợp tác với Chillingo – hãng phát hành game độc lập vừa được mua lại bởi EA – vốn khá nổi tiếng với những cái tên đình đám như Cut The Rope, Angry Bird…

AIRD là sự kết hợp giữa thể loại thủ thành và cơ chế quản lý đường đi (Path Management - PM) của các đơn vị trong game. Mục tiêu chính là bảo vệ căn cứ trước sự xâm lăng của các binh đoàn đối phương và bạn sẽ được trang bị những đơn vị không quân mạnh mẽ gồm máy bay tiêm kích, trực thăng có hỏa lực, tốc độ khác nhau nhưng chúng có một đặc điểm chung quan trọng là đều có lượng đạn giới hạn. Khi dùng hết lượng hỏa lực này, chúng sẽ phải quay về căn cứ để nạp đạn cho lần tấn công kế tiếp. Bên cạnh đó, bạn còn sở hữu các đơn vị đặt mìn hoặc có khả năng tấn công rải thảm rất tiện lợi khi kẻ địch di chuyển liên tiếp nhau theo một đường thẳng. Một số màn chơi có tầm nhìn bị che phủ bởi một vùng tối và bạn sẽ phải tậu ít nhất một phi cơ do thám để có thể quan sát được hành tung của kẻ địch và ứng phó kịp thời. Hiện tại AIRD chỉ gồm 5 màn chơi trong chế độ chiến dịch, khá ngắn nhưng mỗi màn chơi bạn vượt qua sẽ giúp bạn mở khóa bản đồ đó trong phần chơi Survival, nơi bạn có thể tự do chiến đấu mà không phải chịu bất cứ sự ràng buộc nào về thời gian.

Colorbox đã thực hiện rất tốt cơ chế PM, buộc bạn phải suy tính cho từng đường đi nước bước. Vì lượng đạn giới hạn nên bạn phải canh thời gian thật chuẩn xác, sao cho các đơn vị thực hiện quy trình căn bản: rời trạm, tấn công, nạp đạn một cách nhanh chóng và giúp căn cứ ít bị tổn thương. Khi tiêu diệt kẻ địch bạn sẽ nhận được một khoản tiền thưởng để mua những loại máy bay mạnh hơn hoặc nâng cấp hỏa lực cho lực lượng hiện có. Trong quá trình tấn công nếu máy bay trúng đạn, chúng sẽ bị hạ cấp độ và nổ tung nếu ở cấp thấp nhất. Chi phí nâng cấp không hề rẻ vì thế hãy quan sát và điều hướng cho các đơn vị của bạn thật cẩn thận và khéo léo.

Độ thách thức trong AIRD khá cao, ngay từ màn chơi đầu tiên hầu như màn hình luôn tràn ngập xe tăng của đối phương xen kẽ với mưa đạn bay xối xả về phía căn cứ của bạn. Đặc biệt sự xuất hiện của các cỗ máy khổng lồ sẽ khiến bạn khá vất vả để đối phó, nhất là khi các thông điệp cảnh báo cứ liên tục nhảy ra khiến nhịp game trở nên vô cùng hỗn loạn. Nhưng nếu bạn tận dụng được mẹo tấn công liên hoàn thì mọi chuyện sẽ kết thúc tốt đẹp. Đồ họa của game được thiết kế theo phong cách đèn neon với tông màu xanh lá nổi bật trên nền đen rất hiện đại, các đơn vị của đối phương mang 2 màu vàng và đỏ vì thế chúng rất dễ dàng phân biệt với phông nền giúp bạn quan sát được cục diện trận chiến thuận tiện hơn. Phần nhạc nền có vẻ hơi "chìm" so với nhịp game sôi động nhưng chất lượng của chúng khá tương xứng với diễn biến của màn chơi.

AIRD tích hợp cả 2 mạng xã hội Game Center và Crystal để bạn chinh phục các thành tích mà game đề ra và tranh đua thứ hạng với bạn bè. Ngoài ra, phiên bản của AIRD trên iPad còn có một chế độ đối kháng (Versus) mới toanh đang chờ đợi bạn. Nhìn chung, nếu bạn yêu thích thể loại thủ thành nhưng muốn trải nghiệm một thứ gì mới mẻ hơn bên cạnh lối chơi truyền thống đã hơi luống tuổi thì AIRD sẽ là một lựa chọn rất đáng giá.

ƯU	KHUYẾT
» Đồ họa đơn giản nhưng đẹp mắt. » Lối chơi mới lạ. » Độ khó hợp lý và thách thức.	» Phần chơi chiến dịch còn quá ngắn. » Diễn biến các màn chơi chưa có nhiều bất ngờ. » Cơ chế chọn các đơn vị đôi lúc không nhạy khi có quá nhiều đơn vị trên màn hình. » Các thành phần giao diện người dùng đôi khi sẽ gây trở ngại trong việc tấn công.

KÌ ANH

TÊN GAME: FLICK KICK FOOTBALL
THỂ LOẠI: Thể Thao
PHÁT HÀNH: Prodigy Design Limited
PHÁT TRIỂN: PikPok Games
NGÀY PHÁT HÀNH: 30/03/2011
ESRB (TUỔI): Everyone
HỆ MÁY: iOS

FLICK KICK FOOTBALL

EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB

THỬ TÀI SÚT PHẠT

Chỉ với 1 khung thành, 1 quả bóng và 1 dàn cầu thủ bằng bìa cứng đủ để hãng PikPok tạo ra một tựa game hết sức độc đáo về môn thể thao vua...

Ý tưởng tốt nhất đôi lúc lại là ý tưởng đơn giản nhất và điều này rất đúng khi áp dụng cho Flick Kick Football (FKF). Lối chơi trong game đã được tinh giản đến mức tối thiểu, phần lớn thời gian bạn sẽ phải vận dụng sự khéo léo của đôi tay chỉ để làm một việc duy nhất là đưa quả bóng vượt qua hàng rào phòng ngự của đối phương và bay thẳng vào lưới. Nghe tưởng dễ nhưng để làm được điều đó trước hết bạn sẽ phải trải qua một khóa huấn luyện về các kỹ năng điều khiển bóng cơ bản như: sút trực diện, sút xoáy hay thậm chí bẻ cong đường đi của bóng bằng... ngón tay. Sau khi "tốt nghiệp", bạn sẽ đến với 4 chế độ chơi chính mà FKF hỗ trợ gồm Arcade, Skillshot, BullsEye và Time Attack.

Trong chế độ Arcade, bạn phải cố gắng lấy điểm bằng cách ghi bàn vào lưới đối phương vốn được bảo vệ bởi thủ môn và số lượng hậu vệ ngày một đông. Mỗi khi trượt mục tiêu bạn sẽ mất đi một mạng (live point), bù lại nếu bạn xuất sắc sút bóng vào khu vực skill zone (SZ), bạn sẽ được thưởng thêm một mạng. Ngay khi bắt đầu FKF đã làm khó bạn thông qua việc không cho bạn mạng nào để "phòng thân", điều này đồng nghĩa với việc bạn không được phép thất bại cho đến khi kiếm đủ số mạng cần thiết để có thể tiếp tục cuộc chơi. BullsEye đem đến một thử thách mới lạ hơn, vẫn là khung thành đó nhưng mục tiêu là những tấm bia cố định hoặc di động. Trong một giới hạn thời gian nhất định, điểm số bạn đạt được phụ thuộc vào vị trí bạn sút trúng tấm bia. Nếu "oanh tạc" ngay hồng tâm bạn sẽ được cộng thêm 3 giây vào thanh thời gian đang đếm ngược, tuy ít nhưng cũng đủ để bạn cải thiện đáng kể thành tích của mình. Time Attack là sự kết hợp giữa Arcade và BullsEye khi bạn phải tranh thủ ghi càng nhiều bàn thắng càng tốt trước khi hết giờ.

Thách thức lớn nhất trong FKF chính là SZ. Khu vực nhạy cảm này chẳng qua là các góc chết thường chỉ cách các cột của khung thành vài milimet. Đưa bóng vào SZ tức bạn đã thực hiện được một SkillShot (SS) và đó cũng là nội dung của chế độ chơi cuối cùng trong game. Vuốt nhẹ lên trái bóng sẽ cho ra một cú sút bình thường nhưng nếu vẽ thành một đường vòng cung, bạn có thể uốn cong quỹ đạo của bóng theo nhiều hướng khác nhau. Hiệu ứng này tương tự như những pha biến hóa đường đạn trong tựa game hành động Wanted: Weapons of Fate vậy (G0905). Ban đầu bạn sẽ gặp chút ít khó khăn nhưng khi đã quen với cơ chế xoáy bóng thì lối chơi trở nên cuốn hút, đồng thời hệ thống thành tích được tích hợp trong OpenFeint hay Game Center sẽ tiếp thêm động lực cho bạn khai thác mọi khía cạnh thú vị của FKF.

Ngoài ra, phần chơi mạng với nhiều chế độ phong phú như: Pass & Play (trên cùng 1 máy), Online, Send A Shot, Challenges (thách đấu người chơi khác thông qua Game Center hay OpenFient) khiến giá trị chơi lại của FKF tăng lên rất cao.

Đồ họa và âm thanh đều được đầu tư kỹ lưỡng và có chất lượng tuyệt vời. Tuy hơi nghiêng về phong cách truyện tranh nhưng chính những gam màu rực rỡ của FKF lại tạo được cảm giác thân thiện, dễ chịu và dịu mắt đối với người chơi, đặc biệt trong trường hợp bạn tiêu tốn nhiều giờ đồng hồ để vờn vuốt quả bóng.

ĐẮC HOÀI

ƯU
- Hình âm sống động.
- Cách chơi đơn giản nhưng cuốn hút.
- Chế độ chơi đa dạng.

KHUYẾT
- Phạm vi màn chơi hạn chế.
- Nội dung các chế độ chơi không khác biệt nhiều.

GAME SẮP "RA LÒ"

Dawn of Fantasy

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Reverie World | **Phát hành:** 505 Games | **Thể loại:** Chiến lược | **Ngày phát hành:** 03/06/2011

Game online chiến thuật thời gian thực đầu tiên trên thế giới mang tên Dawn of Fantasy do hãng Reverie Entertainment. Trò chơi kể về cuộc chiến trong quá khứ giữa loài người, tiên và quỷ. Game thủ sẽ được vào câu truyện thần thoại, thế giới của pháp thuật và các sinh vật huyền bí, những chiến binh dũng cảm sẵn sàng đương đầu với mọi thử thách.

Dungeons and Dragons Daggerdale

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Atari | **Phát hành:** Atari | **Thể loại:** Nhập vai | **Ngày phát hành:** 27/05/2011

Trò chơi mang phong cách hành động nhập vai hỗ trợ cả hai chế độ chơi đơn và phối hợp lên đến 4 người chơi cùng lúc. Bạn vào vai một người anh hùng huyền thoại, một pháp sư tài ba, một phù thuỷ gian ác hay một thầy tu nhân từ. Cùng với những người bạn đồng hành, và một chút trí tưởng tượng, bạn lao vào những sứ mệnh đầy hiểm nguy, thử thách bản thân mình với những con quái vật khát máu nhất, lập nên những chiến công hiển hách và giành lấy vinh quang vô tận.

Air Conflicts: Secret Wars

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Kalypso | **Phát hành:** bitComposer Games | **Thể loại:** Lái máy bay mô phỏng | **Ngày phát hành:** 28/05/2011

Trò chơi thuộc thể loại lái máy bay chiến đấu mô phỏng theo kịch bản Thế chiến I & II. Trong 7 chiến dịch người chơi có thể bay và chiến đấu thông qua hơn 48 nhiệm vụ. Trước khi cất cánh, người chơi có thể lựa chọn giữa các máy bay khác nhau, đều có điểm mạnh và điểm yếu khác nhau. Trong nhiệm vụ người chơi được các mục tiêu khác nhau như tuần tra, ném bom và hộ tống.

Hunted: The Demon's Forge

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** InXile | **Phát hành:** Bethesda Softworks | **Thể loại:** Phiêu lưu hành động | **Ngày phát hành:** 31/05/2011

Được phát triển bởi đội ngũ đã mang đến thành công cho The Bard's Tale, Hunted: The Demon's Forge thuộc thể loại nhập vai hành động với phong cách fantasy vốn có của InXile Entertainment. Khai thác lối chơi co-op triệt để càng làm tăng tính phối hợp nhóm . Những quái vật xuất hiện trong game không phải là cản trở duy nhất đối với người chơi. Bạn sẽ có lúc cần phải giải những câu đố rải rác, lúc đó cả hai nhân vật sẽ được thể hiện rõ vai trò của mình trong phần tìm ra lời giải.

Dungeon Siege III

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Obsidian Entertainment | **Phát hành:** bitComposer Games | **Thể loại:** Bắn súng | **Ngày phát hành:** 31/05/2011

Người chơi sẽ trở lại với vương quốc Ehb, đồng thời nội dung vẫn xoay quanh đội quân Legion thứ 10. Sứ mệnh của người chơi là xây dựng một đội Legion mạnh mẽ và bảo vệ vương quốc Ehb, vốn đang suy yếu do tình trạng mất ổn định và chia rẽ giữa các thế lực tại đây.Trong Dungeon Siege III, phiên bản cuối cùng của series Dungeon Siege, người chơi sẽ không còn điều khiển cả nhóm nhân vật nữa mà chỉ tập chung vào một nhân vật chính. Game được bổ sung chế độ co-op, cho phép chơi trực tuyến nhiều người phối hợp.

Beyond Good & Evil HD

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Ubisoft | **Phát hành:** Ubisoft | **Thể loại:** Phiêu lưu hành động | **Ngày phát hành:** Q2/2011

Phiên bản HD của tựa game hành động phiêu lưu năm 2003 của Ubisoft sẽ xuất hiện PlayStation 3. Beyond Good & Evil lấy bối cảnh năm 2435 trên hành tinh Hillys, thuộc Khu vực số 4 trên dải thiên hà đang chịu sự vây hãm của một chủng tộc DomZ. Bạn sẽ vào vai Jade, một nữ phóng viên ảnh sống trong một ngọn hải đăng, nơi cưu mang những đứa trẻ mồ côi sau những cuộc tấn công của đội quân DomZ.

Alice:Madness Return

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Spicy Horse | **Phát hành:** Electronic Arts | **Thể loại:** Phiêu lưu | **Ngày phát hành:** 14/06/2011

Alice: Madness Returns lấy cốt truyện là 11 năm sau sự kiện bản thứ 1. Lúc này, cô bé đã ra thả khỏi trại Rutledge Asylum và được chăm sóc bởi một bác sĩ tâm lí vì những ám ảnh trong quá khứ vẫn còn đeo đẳng. Và 1 lần nữa cô quay lại Wonderlandtiêu diệt những con quái vật đồng thời tìm ra manh mối nguyên nhân thật sự đã gây ra cái chết của bố mẹ mình.

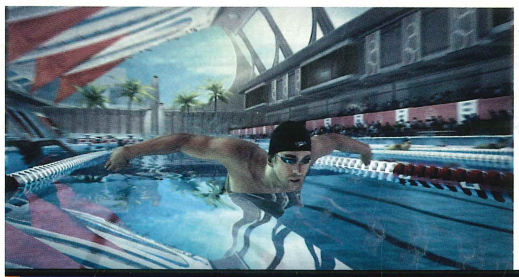
Transformers: Dark of the Moon

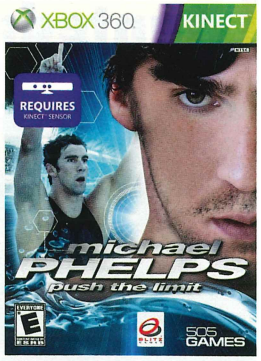
Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** High Moon Studios | **Phát hành:** Activision | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 14/06/2011

Cũng như các phần trước, Transformers: Dark of the Moon mô tả lại câu chuyện trong bộ phim cùng tên, cho phép người chơi điều khiển cả hai phe Autobot và Deception, tự do khám phá thế giới trong phim. Nhân vật Shockwave sẽ trở thành kẻ thù mới của Autobots và Sam Witwicky trong phần này.

Michael Phelps: Push the Limit

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Blitz Games | **Phát hành:** 505 Games | **Thể loại:** Thể thao | **Ngày phát hành:** Q3/2011

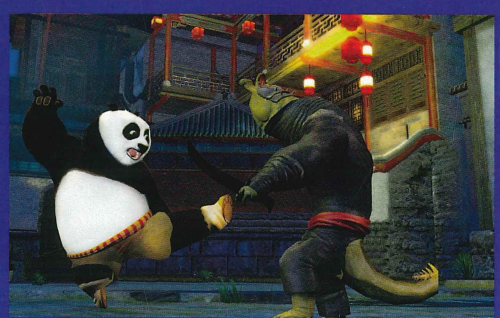




Vài phần trăm giây đã tạo khác biệt giữa thắng và thua. Bạn sẽ theo chân của một trong những vận động viên nổi tiếng nhất trong lịch sử bơi lội thế giới Michael Phelps. Các cơ chế gameplay hoàn toàn mới cho phép người chơi biết chính xác các hành động và tìm hiểu kỹ thuật đã giúp Michael Phelps thống trị đường đua xanh.

Kung Fu Panda 2

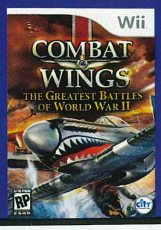
Hệ máy: Wii | **Phát triển:** THQ | **Phát hành:** THQ | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 25/05/2011



Kungfu Panda 2 cũng lấy nội dung cùng bối cảnh như nguyên bản phim. Sau khi gấu trúc Po khi đã trở thành Thần long đại hiệp, cùng với 5 huynh đệ đồng môn chiến đấu bảo vệ thung lũng Yên Bình khỏi một kẻ thù nguy hiểm có mưu mô phá hủy võ học Trung Hoa. Trò chơi sẽ ra mắt trước một tuần bộ phim hoạt hình "bom tấn"... trong kỳ nghỉ hè năm nay.

Combat Wings: The Great Battles of WWII

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** City Interactive | **Phát hành:** City Interactive | **Thể loại:** Lái máy bay chiến đấu | **Ngày phát hành:** 21/06/2011

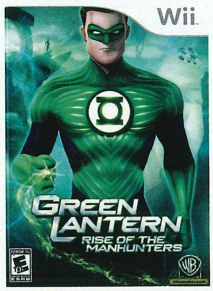


Với hơn 20 loại máy bay của cả hai 2 phe - từ huyền thoại P-38 Lightning và Spitfire của Anh đến Messerschmitt 109 và Nhật Bản. Người chơi sẽ vào nhiệm vụ giống như các phi công thời Thế chiến II, tung hoành mọi vùng trời trên thế giới.

Green Lantern: Rise of the Manhunters

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** Double Helix Games | **Phát hành:** Warner Bros. Interactive Entertainment | **Thể loại:** Phiêu lưu hành động | **Ngày phát hành:** 07/06/2011

Trò chơi được lấy cảm hứng từ bộ phim cùng tên, kể về một siêu anh hùng Green Lantern phổ biến trên màn hình rộng. Người chơi tạo ra một kho vũ khí và vượt ra ngoài vũ trụ lại trật tự giữa các thiên hà. Sử dụng Ring Power để xây dựng một loạt các vũ khí từ năng lượng xanh để đánh bại tên người máy độc ác Manhunters.



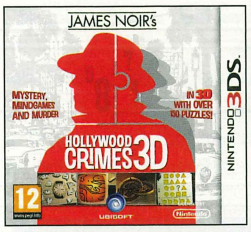
BlazBlue Continuum Shift II

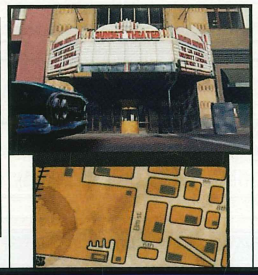
Hệ máy: 3DS | **Phát triển:** Arc System Works | **Phát hành:** Aksys Games | **Thể loại:** Đối kháng | **Ngày phát hành:** 31/05/2011

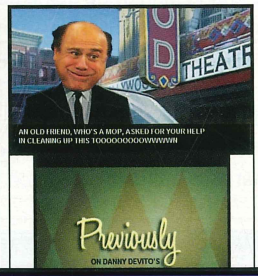
Phiên bản tiếp theo của dòng game đối kháng tuyệt đẹp sẽ xuất hiện trên hệ PSP và 3DS. Có vẻ thành công Super Street Fighter IV 3DS đã khiến hãng Arc System Works đã quyết định đưa trò chơi đối kháng chủ bài của mình lên hệ máy cầm tay.

James Noir's Hollywood Crimes

Hệ máy: 3DS | **Phát triển:** Ubisoft | **Phát hành:** Ubisoft | **Thể loại:** Giải đố | **Ngày phát hành:** 07/06/2011





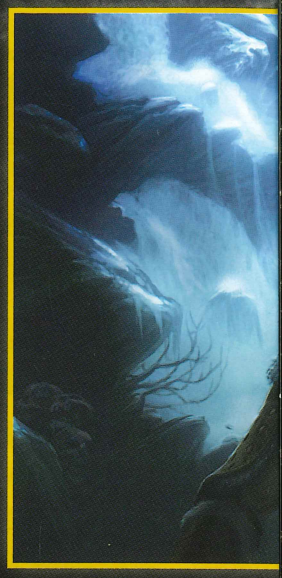


Game lấy bối cảnh vào những năm 1960, một gameshow trên truyền hình đã biến thành một vụ giết người hàng loạt và nạn nhân là bất kỳ ai từng tham gia vào gameshow đó. Trò chơi có hơn 150 câu đố trong môi trường 3D và 40 mini game tận dụng camera và cảm ứng gia tốc của 3DS. Ubisoft hứa hẹn sẽ mang đến "bộ phim" 3D tương tác đầu tiên trên thế giới với những chi tiết đậm chất điện ảnh.

Fortix 2

Hệ máy: PSP | **Phát triển:** Nemesys | **Phát hành:** Nemesys | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** Q2/2011

Game có lối chơi đảo ngược của thể loại thủ thành. Trong vai Sir Fortix, một hiệp sĩ của thời trung cổ, bạn phải chinh phục các lâu đài bằng cách tránh những tháp pháo và quái vật. Chiến đấu trên đường của hòn đảo Artalom, đột chiếm từ lâu đài này đến lâu đài khác. Mục đích cuối cùng của người chơi đến được lâu đài ở giữa và phá bỏ lời nguyền.



The Elder Scrolls V

SKYRIM

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

THỬ THÁCH MIỀN BĂNG GIÁ

NẾU DIABLO III KHÔNG RA MẮT TRONG NĂM NAY, NGÔI VỊ RPG HAY NHẤT 2011 CÓ THỂ SẼ THUỘC VỀ THE ELDER SCROLL V: SKYRIM.

Điều đầu tiên đập vào mắt là những hình ảnh choáng ngợp của thế giới trong Skyrim. Vốn chi tiết và đẹp mắt từ phiên bản Oblivion phát hành nhiều năm trước, nhưng sức mạnh công nghệ mới cho phép Bethesda đẩy hình ảnh của Skyrim lên một mức độ mới. Từng khung hình trong game đều phô bày một thế giới sống động, từ những đám mây trôi lững lờ, những đồng cỏ ngút ngàn, cây cối xanh tươi… Tất cả những chi tiết này được tái hiện nhờ sức mạnh của một engine mới do Bethesda tự phát triển mang tên Creation, nhằm thay thế cho Gamebryo đã lỗi thời. Công nghệ ánh sáng động sẽ được áp dụng cho tất cả các vật thể và hiệu ứng trong game, chứ không chỉ cho phần đổ bóng như trước. Một điều mà game thủ cũng rất quan tâm đó là liệu game sẽ chạy trên nền DirectX 9 hay 11, và những người khó tính về đồ họa có thể tạm yên tâm, bởi dự kiến game sẽ hỗ trợ DirectX 11, chỉ trừ một vài hiệu ứng khá "đắt đỏ" như Tesselation.

Sự kết hợp của hai công nghệ mới Havok Behavior và Radiant AI trong Skyrim được hứa hẹn sẽ tạo dựng những nhân vật máy với hành xử sống động và

Tên game: The Elder Scroll V: Skyrim | **Thể loại:** Nhập vai | **Phát triển:** Bethesda Game Studios | **Phát hành:** Bethesda Game | **Dự kiến phát hành:** 11/11/2011 | **Hệ máy:** PC, Xbox360, PS3

tính cách riêng của từng người, được thể hiện qua cách cư xử của họ với người chơi cũng như với các nhân vật khác. Cả cốt lõi của một game nhập vai – hệ thống nhiệm vụ - cũng có những cải tiến mới. Với cách làm game cũ, nhà phát triển sẽ viết sẵn từng nhiệm vụ một, từ nơi chốn, mục tiêu, phần thưởng, tình huống của nhiệm vụ. Còn trong Skyrim, thay vì những nhiệm vụ được định sẵn không khác gì nhau bất kể bạn chơi lại bao nhiêu lần, sẽ chỉ có một khuôn mẫu cho nhiệm vụ, còn những chi tiết khác sẽ được game tạo ra tùy thuộc vào người chơi cũng như những nhân vật mà họ đã từng gặp. Điều này sẽ giúp tăng giá trị chơi lại của game, bởi người hùng của chúng ta sẽ luôn gặp phải những tình huống mới và thôi thúc game thủ thử nghiệm những con đường mới cho cuộc phiêu lưu của mình.

Sẽ không phải là một cuộc phiêu lưu nếu thiếu đi những gian nan, thử thách. Và chắc chắn Skyrim sẽ có thừa những thử thách dành cho những kẻ bạo gan dám "tung tăng" trong vùng núi non hùng vĩ của nó, bởi game không thiếu lũ cướp đường, những con ác thú và cả lũ quái vật hung hăn, trong đó có cả loài rồng, đóng vai trò của những con trùm mà game thủ ngẫu nhiên chạm trán trong cuộc phiêu lưu. Đặc biệt, mối quan hệ của người chơi với loài rồng không chỉ là đối địch, bởi nhân vật của người chơi là một "dragonborn", có quan hệ huyết thống với rồng và sở hữu khả năng sử dụng ma pháp được gọi là "dragon shout". Theo nhà phát triển, sẽ có khoảng 20 cách kết hợp những từ trong ngôn ngữ của loài rồng mà người chơi học được lại với nhau để tạo nên những phép thuật dragon shout hết sức hữu ích trong chiến đấu. Ngay cả ở trong những thành phố có sự hiện diện của con người, sự an toàn vẫn là một điều xa xỉ với người chơi.

Việc tạo dựng nên nhân vật của bạn cũng có rất nhiều thay đổi, bởi hệ thống class và điểm thuộc tính (attribute) không còn tồn tại. Trong số 21 kỹ năng có mặt trong Oblivion, ba kỹ năng Acrobatic, Athletic và Mysticism bị xóa bỏ, số còn lại được đưa vào Skyrim. Ngoài việc tăng lượng máu, mana và thể lực (stamina), người chơi sẽ có được những năng lực hoặc phép thuật mới mỗi khi lên cấp, tùy thuộc vào cấp bậc hiện tại của họ. Sẽ có 5 trường phái phép thuật để người chơi tự do "phân phát" cho kẻ thù, gồm: Destruction (hủy diệt), Alteration (biến đổi), Conjuration (bùa chú), Restoration (phục hồi) và Illusion (ảo giác). Hệ thống chiến đấu của Skyrim vẫn có hai chế độ góc nhìn người thứ nhất và góc nhìn người thứ ba, cho phép chuyển đổi tự do. Sẽ không có việc lựa chọn một lớp nhân vật nào đó và rồi dính chặt vào đó cho đến hết trò chơi, mà chính bạn sẽ tạo nên nhân vật của mình. Bạn có thể dùng phép ở tay trái và búa tạ ở tay phải, hoặc dùng cả hai tay tung những phép thuật hủy diệt vào kẻ địch, hoặc bắn hạ chúng từ xa bằng cung nỏ một cách tự do. Mỗi loại vũ khí sẽ kèm theo một đòn kết liễu riêng cho phép game thủ kết thúc những trận đánh theo những phương pháp thật sướng mắt, đã tay.

Nếu đã từng chơi TES4: Oblivion, hẳn ai cũng biết một phần sự hấp dẫn của game đến từ khả năng hỗ trợ cộng đồng modder tuyệt vời của engine Gamebryo, bởi nó cho phép người chơi tự cập nhật thêm những nội dung mới cho game một cách dễ dàng, từ các trang bị, kỹ năng, diễn hoạt nhân vật cho đến những vùng đất hoặc nhiệm vụ mới. Bethesda vẫn chưa đưa ra bất kỳ thông tin nào về khả năng hỗ trợ mod của Skyrim, mặc dù đã có những lo ngại về việc game sẽ không hỗ trợ các bản mod tốt như trước với một engine hoàn toàn mới. Còn tận nửa năm nữa người hâm mộ mới được tận tay chạm đến Skyrim, nhưng sức nóng của game đã lan tỏa trong cộng đồng người hâm mộ. Với vô số những điều mới mẻ cho một cái tên cũ, liệu Skyrim có khả năng tạo nên một cơn sốt mới khi ra mắt hay không?

PHẠM LÊ

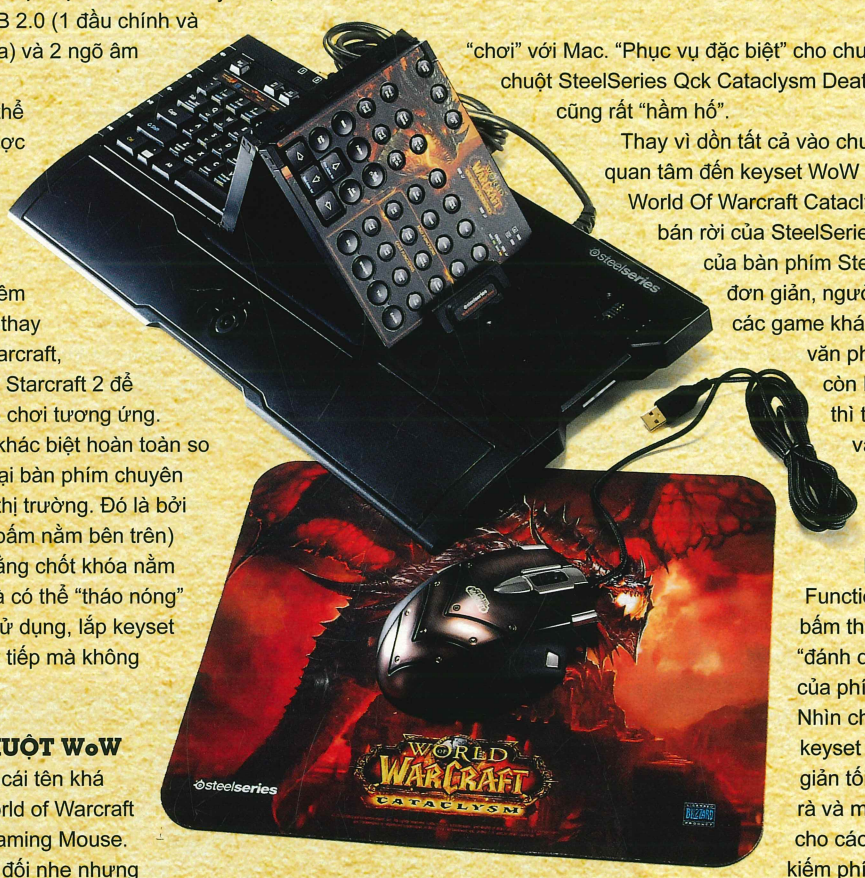
STEELSERIES WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM
Trọn bộ cho WoW

TUY WORLD OF WARCRAFT (WoW) CHƯA ĐƯỢC PHÁT HÀNH Ở VIỆT NAM NHƯNG CÁC TAY CHUỘT VẪN CÓ THỂ LỰA CHỌN DÙNG BỘ BA KEYSET, CHUỘT VÀ TẤM LÓT CHUỘT ĐƯỢC THIẾT KẾ CHO TRÒ CHƠI WORLD OF WARCRAFT PHIÊN BẢN CATACLYSM.

NỀN TẢNG STEELSERIES SHIFT

SteelSeries Shift là bàn phím dành riêng cho các game thủ với bộ khung có kích thước to và chiếm nhiều diện tích hơn hẳn các bàn phím thông thường (có ghắn thêm đế lót tay). Điều này đòi hỏi người dùng phải chuẩn bị nơi đặt bàn phím thích hợp. Các đầu cắm của Shift đều được mạ vàng nhằm tạo sự kết nối với máy tính, gồm 2 đầu cắm USB 2.0 (1 đầu chính và 1 đầu mở rộng Extra) và 2 ngõ âm thanh 3,5mm.

Bộ nút bấm có thể tháo rời thay thế được (keyset) Shift của bàn phím Shift được xem tương đối chuẩn. Người dùng có thể mua thêm các keyset khác để thay đổi như World of Warcraft, Medal of Honor hay Starcraft 2 để hỗ trợ tối ưu các trò chơi tương ứng. Điều này tạo ra sự khác biệt hoàn toàn so với những chủng loại bàn phím chuyên game khác có trên thị trường. Đó là bởi vì keyset (bộ phím bấm nằm bên trên) có thể tháo rời ra bằng chốt khóa nằm bên phải, đặc biệt là có thể "tháo nóng" khi máy tính đang sử dụng, lắp keyset khác vào và... chạy tiếp mà không phải băn khoăn!



KEYSET VÀ CHUỘT WoW

Chuột WoW có cái tên khá dài: SteelSeries World of Warcraft Cataclysm MMO Gaming Mouse. Trọng lượng tương đối nhẹ nhưng bề ngang của chuột khá "bành", chỉ thích hợp với những người có bàn tay to. Để kích hoạt các tính năng độc đáo của chuột, cũng như các thiết bị ngoại vi của SteelSeries, người dùng cần tải phần mềm từ trang chủ http://steelseries.com. Người dùng có thể thiết lập tới 10 profile cho trò chơi với 15 nút có khả năng được lập trình macro, dùng để lên xuống thú cưỡi, tự động tìm mục tiêu, chọn mục tiêu là bản thân... Tuy nhiên, phần mềm điều khiển chuột WoW chỉ có bản dành cho Windows, chưa chịu "chơi" với Mac. "Phục vụ đặc biệt" cho chuột WoW là tấm lót chuột SteelSeries Qck Cataclysm Deathwing Edition trông cũng rất "hầm hố".

Thay vì dồn tất cả vào chuột, người dùng có thể quan tâm đến keyset WoW (Steelseries Keyset World Of Warcraft Cataclysm). Đây là bộ phím bán rời của SteelSeries, lắp vào bộ khung của bàn phím SteelSeries Shift. Nói đơn giản, người dùng có thể chơi các game khác hoặc làm công việc văn phòng bằng keyset Shift, còn khi chuyển sang WoW thì tháo keyset Shift ra và gắn keyset WoW vào. Phần bàn phím số được thay thế bằng các dãy Raid Functions và Chat Functions, còn dãy phím bấm thông thường được "đánh dấu" cụ thể chức năng của phím tắt trong trò chơi. Nhìn chung dãy phím của keyset WoW thể hiện sự tinh giản tối đa các thao tác rườm rà và mang đến sự tiện lợi cho các game thủ khi cần tìm kiếm phím bấm phù hợp.

Giá tham khảo:

SteelSeries Shift: 2.623.000đ

Steelseries Keyset World Of Warcraft Cataclysm: 665.000đ

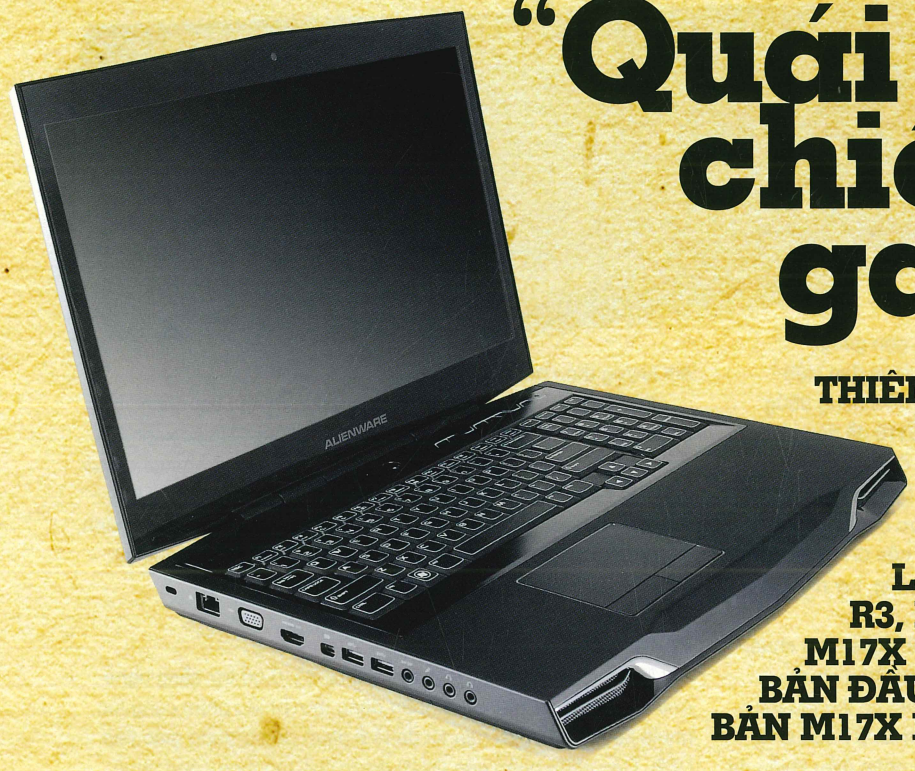
SteelSeries World of Warcraft Cataclysm MMO Gaming Mouse: 2.400.000đ

SteelSereis Qck Cataclysm Deathwing Edition: 553.000đ

HỒNG LINH

Liên hệ: **SV House.** ĐT (08) 3832 0827

Alienware M17x R3 "Quái vật" chiến game



THIÊN ĐƯỜNG TRÒ CHƠI TRÊN MTXT ĐÃ BẮT ĐẦU CHẠM ĐẾN NỀN TẢNG SANDY BRIDGE CỦA INTEL. TIÊU BIỂU LÀ ALIENWARE M17X R3, DÒNG SẢN PHẨM M17X THẾ HỆ THỨ 3 SAU BẢN ĐẦU TIÊN NĂM 2009 VÀ BẢN M17X R2 NĂM 2010.

Chiếc máy Alienware M17x R3 mà Thế Giới Game thử nghiệm có cấu hình CPU Intel Core i7 2720QM 2.2GHz, RAM 8GB DDR3 (1333MHz, 4 khe), VGA 1,5GB GDDR5 NVIDIA GeForce GTX 460M, HDD 750GB (7,200RPM). Vẻ bề ngoài cứng cáp của máy tương tự như hai phiên bản trước nên hơi khó phân rõ sự khác biệt. Bên hông máy là các khe VGA, HDMI, mini-DisplayPort, 2 cổng USB 3.0, khe đọc thẻ nhớ 9-trong-1, khe eSATA/USB combo và ổ đĩa Blu-Ray. Máy sử dụng hệ điều hành Windows 7 Home Premium 64bit với bộ theme riêng của Alienware.

Trong điều kiện bình thường, M17x R3 chạy game khá nóng, chỉ sau khoảng 30 phút đầu tiên là đã dễ cảm nhận được sức nóng tỏa ra từ mặt bàn phím dù được thiết kế đẩy nhiệt ra phía sau. Vì vậy, người dùng sẽ cần phải trang bị thêm đế MTXT để hỗ trợ tản nhiệt vì phía mặt đáy của máy có 2 khe dẫn khí. Máy sử dụng pin Li-ion 9-cell, chạy game liên tục được khoảng 1 giờ 30 phút sau khi đã nạp đầy pin và ngắt điện lưới. M17x R3 cũng còn vướng điểm yếu chung của MTXT là khi ngắt điện thì hiệu năng của máy giảm rõ rệt, không "sung" như khi cắm điện.

Màn hình M17x R3 rộng 17,3-inch Wide HD với độ phân giải chuẩn 1920x1080, tần số quét lên tới 120MHz (các dòng máy hiện nay chỉ là 60MHz). Máy cài sẵn phần mềm NVIDIA 3D Vision và hỗ trợ kính 3D, chuẩn bị cho người dùng bước vào thế giới 3D hoàn hảo với phim ảnh và game. Chạy thử 2 trò chơi Crysis 2 và Batman: Arkham Asylum thì máy tự động kích hoạt chế độ chơi bằng kính 3D. Nếu không sử dụng kính 3D, người dùng sẽ phải tự tắt chế độ 3D.

Bàn phím của M17x R3 sử dụng font chữ kiểu Star Trek, có cả bàn phím số đầy đủ ở phía bên tay phải. Hệ thống phím khá êm và khi lướt rất đã tay sẽ khiến người dùng không nỡ rời xa chúng. Bàn touchpad lướt nhẹ nhàng, và hai nút chuột trái/phải ở ấn cũng rất êm và nhạy. Hệ thống đèn Alien FX khá tiện lợi khi sử dụng ở trong điều kiện tối, có thể thay đổi màu sắc tùy ý, có thể phối màu và điều chỉnh thời gian nhấp nháy sáng, theo từng khu vực theo tùy chỉnh của người dùng.

Thử nghiệm thực tế các trò chơi S.T.A.L.K.E.R. - Call of Pripyat, Crysis 2 và Lost Planet 2 thì ở độ phân giải 1280 x 720, M17x R3 dễ dàng đáp ứng với mức fps trung bình cao hơn con số 40 ở các mức thiết lập High Settings và khử răng cưa 4X. Điều đó cho thấy người dùng sẽ thỏa sức chơi game mà không phải bận tâm. Tuy nhiên, ở cùng mức thiết lập như trên, khi đẩy độ phân giải game lên 1920 x 1080 thì các trò chơi xuất hiện hiện tượng bị giật khung hình. Cụ thể, Lost Planet 2 chỉ đạt 15,2fps, S.T.A.L.K.E.R. - Call of Pripyat đạt 9,1fps, Crysis 2 đạt 12,2 fps. M17x R3 tỏ ra dễ chịu hơn ở các trò chơi trực tuyến 3D như World of Warcraft hay Loong với mức thiết lập đồ họa cao nhất và chạy được nhiều tài khoản.

Với sức mạnh đã thể hiện, Alienware M17x R3 rất thích hợp cho những ai có nhu cầu chơi game không cố định và thể hiện đẳng cấp "quái vật" trong làng game. Hiển nhiên người mang nó cũng cần "trâu" không kém khi phải vác đến khoảng 5kg cả máy lẫn adapter đi kèm!

Giá tham khảo: Sản phẩm mẫu.

HOÀNG KIM

Liên hệ: **Dell Việt Nam**

Lướt phím trên G110

SẢN PHẨM MỚI CỦA LOGITECH THỂ HIỆN NHIỀU NÉT GAME ẤN TƯỢNG.

THIẾT KẾ

Khác với những phiên bản trước, Logitech G110 được thiết kế lại với kiểu dáng gọn gàng, tinh tế và mạnh mẽ hơn. Khoác bộ cánh tông màu đen viền xám lông chuột, kích thước khoảng 51x18,5cm và nặng 960g (không kể vùng đệm kê tay có thể tháo rời), G110 dễ dàng đồng hành cùng game thủ trong những chuyến "du đấu". Nhằm tăng tính tiện dụng hơn trong việc kết nối các thiết bị ngoại vi hoặc headset (headphone và micro), bàn phím được bổ sung 1 cổng USB, ngõ cắm headset loại 3,5mm. Mặt dưới của G110 còn có các đường rãnh dùng để "giấu" cáp cho gọn gàng, tuy nhiên trên thực tế thì chúng không thực sự hiệu quả.

Ngoài nhóm phím chính (gồm 104 phím) thiết kế theo chuẩn bàn phím IBM/Windows, G110 có thêm 3 nhóm phím chức năng bố trí đều khắp bàn phím, gồm nhóm phím có thể lập trình (programmable key) đặt ở bên trái với 12 phím từ G1 đến G12 và 4 phím trạng thái (M1, M2, M3, MR), nhóm phím điều khiển đa phương tiện (multimedia key) bên phải và ở giữa là nhóm phím chuyển đổi chế độ sử dụng bàn phím, tắt/mở ánh sáng nền và headset. Ký tự các phím nhấn được khắc bằng tia laser, đảm bảo độ bền theo thời gian. Ngoài ra, thiết kế của G110 còn có khả năng chống thấm nước và bám bụi, bạn đọc sẽ thoải mái hơn khi muốn "nạp năng lượng" trong những cuộc chơi kéo dài cũng như có thể vệ sinh dễ dàng khi bẩn.

CÁC CHỨC NĂNG ĐA PHƯƠNG TIỆN

Khác với các bàn phím khác thường sử dụng cáp "3 trong 1" để trung chuyển âm thanh từ card âm thanh đến người nghe thì G110 được trang bị chip xử lý âm thanh riêng, hoạt động theo cơ chế cảm ứng và sử dụng nguồn cấp qua cổng USB. Trải nghiệm thực tế cho thấy chất lượng âm thanh khá tốt, tương đương với chip âm thanh tích hợp của laptop Dell Vostro 1320. Khi cắm headset, chip âm thanh sẽ tự động kích hoạt và hệ thống sẽ nhận dạng thêm 1 phần cứng mới USB PnP Sound Device. Việc trang bị chip xử lý âm thanh riêng sẽ giảm bớt số cáp kết nối và cho phép game thủ thiết lập theo nhu cầu cá nhân, chẳng hạn sử dụng với headset cho chơi game và cấu hình card âm thanh hệ thống với bộ loa 5.1 cho việc trình chiếu phim ảnh.

Một tính năng đáng giá khác là nút chuyển đổi giữa 2 chế độ bàn phím là Desktop mode sử dụng bình thường và Game mode khi chơi game. Ở chế độ Game mode, phím Windows và phím trình đơn ngữ cảnh được khóa, giúp game thủ khỏi bận tâm đến chuyện "rờ" lộn 2 phím này trong những trận chiến căng thẳng. Tiện dụng không kém là nhóm phím điều khiển đa phương tiện bên góc phải hỗ trợ đầy đủ các chức năng cơ bản cho việc trình chiếu phim ảnh. Nút điều chỉnh dạng con lăn cho phép tăng giảm âm lượng theo mức chi tiết hơn.

Đặc biệt, cả hai bàn phím cũng có khả năng phát sáng với 2 màu cơ bản là đỏ mạnh mẽ hoặc nhẹ nhàng với sắc xanh da trời, có thể "trộn" lẫn để tạo ra những sắc thái khác nhau theo sở thích cá nhân thông qua tiện ích đi kèm Logitech G-series Key Profiler. Ánh sáng nền bên dưới các phím nhấn không quá mạnh, đủ để hiển thị trạng thái bàn phím và không gây nhức mắt khi chơi game trong đêm tối.

PHÍM BẤM

Thiết kế hướng đến giới game thủ, G110 hỗ trợ công nghệ Anti-Ghosting và khả năng nhấn đồng thời nhiều phím cùng lúc (multi-key input), giới hạn tối đa là 6 phím do sử dụng giao tiếp USB. Các phím nhấn của G110 được chế tạo theo công nghệ chuyển mạch đệm cao su (rubber dome switch) khá phổ dụng. Tuy nhiên, không vì thế mà G110 tỏ ra kém cạnh so với bàn phím cơ (mechanical keyboard). Thử nghiệm thực tế cho thấy các phím nhấn có độ nhạy rất tốt. Nhím nhấn nhẹ, êm, không quá cứng mà cũng chẳng quá mềm, lực nhấn khá đều cả với những phím kích thước lớn như Spacebar, Backspace hoặc Enter. Bề mặt phím hơi cong, phủ 1 lớp sơn đặc biệt có tác dụng chống ăn mòn và tạo cảm giác tiếp xúc phím tốt hơn khi "lướt phím" tốc độ cao.

Khả năng lập trình là 1 trong những điểm mạnh của những bàn phím Logitech. Sức mạnh của bàn phím nằm ở chỗ những phím bấm có khả năng lập trình, cho phép bạn thực thi lập tức nhiều lệnh phức tạp chỉ với một thao tác nhấn phím. Với 12 phím G kết hợp cùng 3 phím trạng thái (M1, M2, M3) và tiện ích đi kèm Logitech G-series Key Profiler, game thủ sẽ có đến 36 "phím nóng" khác nhau, tha hồ để thiết lập các profile, macro. Ngoài ra, bạn cũng có thể ứng dụng khả năng lập trình tuyệt vời này trong các ứng dụng văn phòng, duyệt web để thực hiện những tác vụ đơn điệu lặp đi lặp lại nhàm chán.

LỰA CHỌN CỦA BẠN

Thiết kế gọn gàng, nhiều tính năng hỗ trợ tiện dụng và nhất là khả năng macro mạnh mẽ. Tuy nhiên Logitech G110 không phải là bàn phím hoàn hảo cho tất cả mọi người. Để làm chủ những giá trị mà G110 mang đòi hỏi bạn đọc phải có 1 chút am hiểu kỹ thuật, thích khám phá, chinh phục những công nghệ mới. Giá tham khảo: 1.590.000đ, bảo hành 1 năm.

ĐÔNG KHUÊ

Liên hệ: **Digiworld.** ĐT: (08) 3929 0058.

Saitek Rumble P3200:
Một lựa chọn không tồi

Các sản phẩm Saitek tuy không thực sự cao cấp nhưng cũng chưa từng bị xếp vào nhóm hàng cấp thấp. Bản thân thương hiệu này cũng từng đưa ra nhiều sản phẩm "nóng". Chẳng hạn, bàn phím Saitek Eclipse có đèn nền từng quyến rũ không ít game thủ trên thế giới.

Với thiết kế cân bằng giống tay cầm của PS3 nhưng dáng vẻ, cách đặt tên phím và cò bấm lại mang phong cách Xbox360, Saitek Rumble P3200 làm người đó cảm thấy như gặp ai đó "quen quen". Nhưng nếu bạn gặp phiên bản dành cho bắn súng (FPS) mang tên Cyborg Rumble Pad với khả năng chuyển đổi nút bấm vật lý từ 8 chiều thành cần analog và ngược lại, bạn sẽ hiểu ngay tay cầm đó chẳng khác gì một tay cầm X360 với 2 cò LT và RT "cong cớn". Tuy nhiên, trong bài viết này chúng ta chỉ xem xét phiên bản Rumble 3200. Nhưng điều này cũng có nghĩa rằng nếu bạn chỉnh phím theo đúng theo mode FPS của Cyborg thì Rumble P3200 cũng sẽ là một tay cầm FPS theo đúng phong cách Saitek.

Ở chừng mực nào đó, khi tráo đổi vai trò của phím D-Pad 8 chiều với cần analog trái bằng phần mềm SST, những ai đá PES 2011 có thể thấy thoải mái hơn nếu họ quen dùng D-Pad.

Được thiết kế cho hệ PC, khi gắn thử (chưa cài trình điều khiển driver), các phím bấm mặc định khi điều khiển PES 2011 hệ PC khác với các phím bấm PES 2011 nếu chơi bằng PS3 hay X360. Điều này chỉ có thể thay đổi sau khi bạn cài chương trình và phần mềm từ đĩa đính kèm mang tên Saitek Smart Technology (SST) programming software, gamepad sẽ hỗ trợ chỉnh độ rung, lập trình phím và Macro. Bạn có thể tìm và tải về các profile từ website của Saitek (http://peripherals.saitek.com). Đây là sản phẩm "đàng hoàng" với đầy đủ hộp, phần mềm SST, tập tin pdf hướng dẫn, website hỗ trợ.

Giá tham khảo: 610.000.

DUY PHƯƠNG

Liên hệ: **Công ty Giải Trí CK**

Nazar V33:
Một lựa chọn vừa phải

Khác với Saitek "cò cong" hay Logitech "cò ngang", Nazar V33 thể hiện một phong cách "cò thụt". Có không ít game thủ đã quen với kiểu ôm phím thụt của Nazar. Tay cầm này cũng có CD đi kèm chứa trình điều khiển driver. Phần mềm quản trị hỗ trợ tăng giảm sức rung, kiểm tra phím bấm...

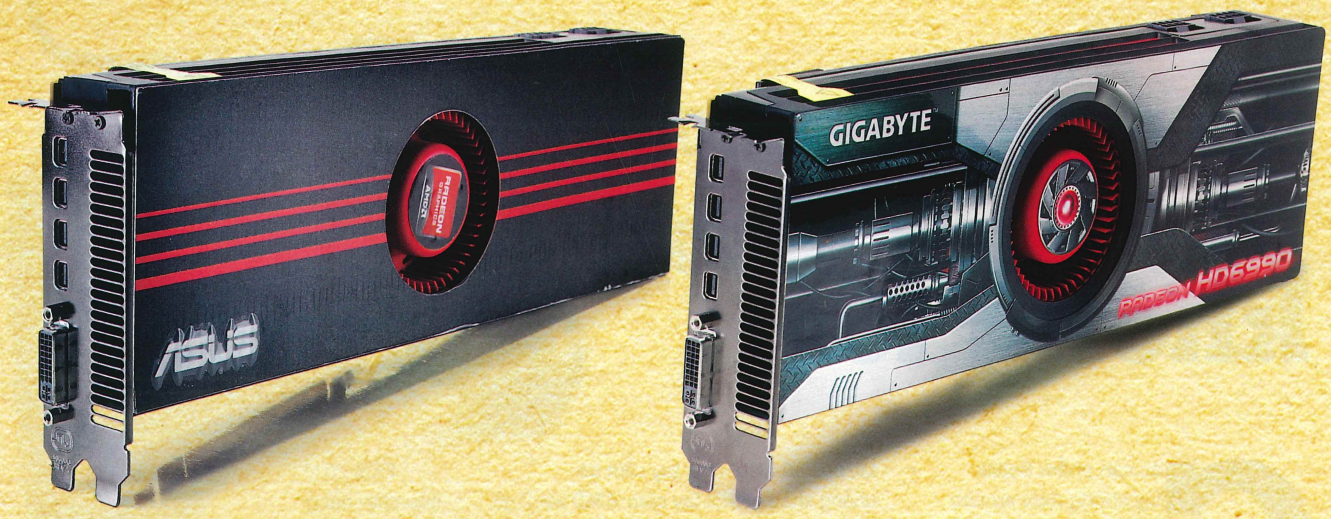
Nazar V33 có 2 mô-tơ tạo rung nên thể hiện tốt các hiệu ứng va chạm, cháy nổ... Ưu điểm của tay cầm này là phím to, dễ nhấn trông có vẻ khá "hầm hố". Hai tay cầm dài tạo thế cầm khá vững chắc phù hợp với việc đua xe, bắn súng nhưng thực sự cũng còn tuỳ vào sở thích tay cầm của từng người dùng.

Tay cầm này cũng có chức năng Macro để lập trình phím ngay trên máy (không qua phần mềm). Nếu bạn muốn khởi đầu với một gamepad có mức giá phải chăng thì Nazar V33 sẽ đáp ứng được nhu cầu của bạn, trước khi bạn quyết định mua các gamepad "đỉnh" hơn.

Giá tham khảo: 370.000đ.

QUỐC BẢO

Liên hệ: **Công ty Giải Trí CK**
(www.nazar.com.vn)



Antilles lên ngôi

KHÔNG LÂU SAU KHI AMD GIỚI THIỆU ANTILLES, GPU MẠNH NHẤT TRONG DÒNG RADEON HD 6000, ASUS VÀ GIGABYTE ĐÃ NHANH CHÓNG "HIỆN THỰC HÓA" QUA 2 CARD ĐỒ HỌA LÀ ASUS EAH6990/3DI4S/4GD5 VÀ GIGABYTE GV-R699D5-4GD-B.

THIẾT KẾ

Về kiểu dáng, Asus EAH6990/3DI4S/4GD5 (gọi tắt EAH6990) và Gigabyte GV-R699D5-4GD-B (GV-R6990) không có nhiều thay đổi so với nguyên bản của AMD. Thiết kế hình khối chữ nhật với các góc cạnh vuông vức, kích thước 31,8x3,8x12,6cm (dàixrộngxcao), nặng khoảng 1kg và chiếm đến 2 khe gắn card mở rộng liền kề trên bo mạch chủ khi lắp ráp. Với kích thước "vượt chuẩn" này, 2 card đồ họa trên chỉ thích hợp với những thùng máy chuẩn mid-tower hoặc tốt nhất là full-tower với cấu hình thiết lập CrossFireX.

Tương tự "chiến thần" Ares (G1105_70) thì EAH6990 và GV-R6990 cũng là dòng card đồ họa "2 trong 1" với 2 nhân xử lý đồ họa cao cấp AMD Radeon HD 6990 (tên mã Antilles) nhằm "đẩy" năng lực xử lý đồ họa đạt mức cao hơn. Do đó, card đồ họa này cần đến 2 đường cấp nguồn +12V PCIe loại 8 chân, công suất cần đáp ứng là 375W (Performance BIOS – BIOS1) và 450W (Extreme Performance BIOS – BIOS2). Ngoài sức mạnh đáng nể thì Radeon HD 6990 cũng là dòng card đồ họa "ngốn" điện nhiều nhất hiện nay. Theo khuyến cáo của AMD, để đảm bảo công suất cần đáp ứng cho toàn hệ thống, bạn đọc nên chọn bộ nguồn công suất từ 750W trở lên và tốt nhất là bộ nguồn 1.200W với cấu hình CrossFireX.

Bên cạnh đó, hệ thống tản nhiệt cũng được thiết kế lại nhằm đảm bảo khả năng làm mát hiệu quả. Có thể nhận thấy sự khác biệt so với Radeon HD 5970 và 6970 là quạt làm mát kiểu lồng sóc đặt tại vị trí trung tâm, kết hợp cùng quạt làm mát ổ cứng (của thùng máy) để đẩy không khí nóng ra ngoài. Kết quả thử nghiệm cho thấy, hệ thống tản nhiệt của 2 card hoạt động rất hiệu quả. Cụ thể với 2 phép thử gồm chạy không tải và 3DMark Vantage (chế độ Extreme, 1920x1200, 8AA và 16AF) trong môi trường 28 độ C, kết quả ghi nhận bằng tiện ích GPU-Z cho thấy ở chế độ không tải, quạt hoạt động gần như im lặng, nhiệt độ GPU thấp nhất là 47 độ C. Với phép thử đồ họa 3DMark Vantage, quạt hoạt động khá ồn ào, nhiệt độ GPU cao nhất là 85 độ C và khi chuyển sang BIOS 2 (chế độ OC) là 88 độ C.

THÔNG SỐ KỸ THUẬT

Như đề cập bên trên, EAH6990 và GV-R6990 được trang bị GPU Antilles sử dụng kiến trúc xử lý Unified Processing Architecture TeraScale 3 với 3.072 đơn vị xử lý dòng, 192 đơn vị xử lý vân và 64 đơn vị ROP màu. Mặc định, card hoạt động ở chế độ Performance BIOS (BIOS1), mỗi GPU chạy ở xung nhịp 830MHz, mức điện thế 1,12V, khả năng tính toán đạt 5,1 TeraFLOP. Khi chuyển sang chế độ Extreme Performance BIOS (BIOS2) bằng cần gạt trên card, mỗi GPU sẽ chạy ở xung nhịp cao hơn 880MHz, điện thế 1,175V, khả năng tính toán đạt 5,4 TeraFLOP; tương đương với chế độ ép xung (Overclocking). EAH6990 và GV-R6990 còn được trang bị bộ nhớ GDDR5 với dung lượng hàng "khủng" 4GB GDDR5, xung nhịp 1.250MHz, băng thông 320GB/s và giao tiếp bộ nhớ 256 bit. So với GPU Radeon HD 6970 (tên mã Cayman XT), có thể nhận thấy Radeon HD 6990 được AMD xây dựng trên nền tảng Radeon HD 6970 với xung nhịp GPU và băng thông bộ nhớ đã được "cut down" nhằm tránh tình trạng quá tải và quá nhiệt.

Ngoài những công nghệ đặc trưng mà AMD trang bị riêng cho nhân đồ họa Radeon HD 6990 như Eye-Definition hỗ trợ đầy đủ DirectX 11, OpenGL 4.1, Shader Model 5.0 cũng như tối ưu khả năng xử lý đa luồng, chế độ khử răng cưa 24 mẫu và lọc vân bề mặt 16 mẫu, Enhanced Quality Anti-Aliasing (EQAA) và Morphological Anti-Aliasing (MLAA) nâng cao chất lượng khử răng cưa hình ảnh trong lúc dựng và sau khi dựng nhằm mang đến người dùng những hình ảnh "nét" nhất. Công nghệ ghép nối đa màn hình AMD Eyefinity với 5 ngõ xuất tín hiệu hình ảnh gồm 1 DVI dual-link và 4 mini

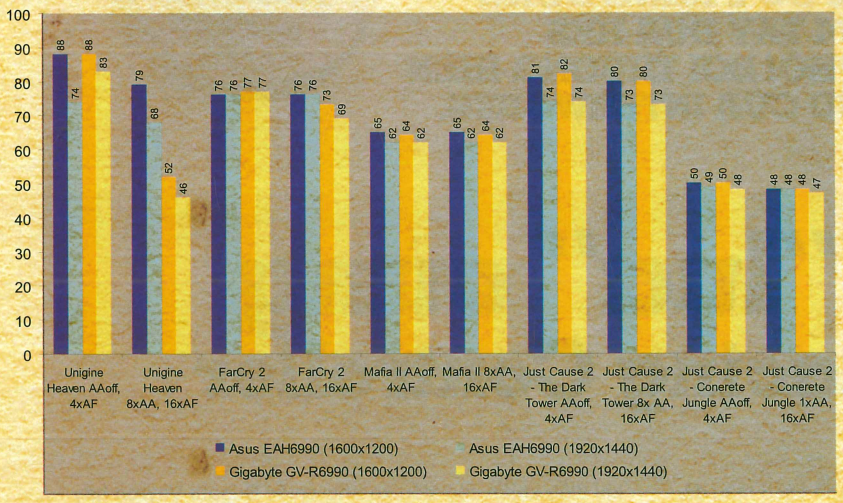
DisplayPort 1.2. AMD App Acceleration nâng cao năng lực xử lý và cải thiện chất lượng hình ảnh, video chuẩn HD. Công nghệ quản lý điện năng thông minh AMD PowerPlay nhằm tiết giảm điện năng tiêu thụ ở trạng thái không tải.

HIỆU NĂNG

Để đánh giá sức mạnh của EAH6990 và GV-R6990 chúng tôi sử dụng cấu hình thử nghiệm được xây dựng trên nền tảng BMC chipset X48, HĐH Windows 7 Ultimate 64 bit SP1 và driver đi kèm tương ứng với mỗi card. Các phép thử bao gồm 3DMark Vantage (DirectX 10), Unigine Heaven Benchmark v2.0 (DirectX 11) cùng 1 số game như FarCry 2 (DirectX 10), Mafia II và Just Cause 2 (DirectX 11) với phân cảnh The Dark Tower và Concrete Jungle. Kết quả thử nghiệm cho thấy EAH6990 và GV-R6990 nhẹ nhàng lướt qua các phép thử với những điểm số đáng nể (xem chi tiết trong biểu đồ kết quả bên dưới). Tổng quát thì những điểm số đạt được của EAH6990 và GV-R6990 có sự chênh lệch nhưng không đáng kể; EAH6990 nhỉnh hơn trong 1 số phép thử và ngược lại GV-R6990 cũng chứng tỏ được sức mạnh trong 1 số phép thử khác. Điều này cũng dễ hiểu vì cả 2 card cùng trang bị nhân xử lý đồ họa (GPU) Antilles và có thông số kỹ thuật giống nhau. Chẳng hạn 3DMark Vantage, thiết lập Performance (1280x1024, 1AAx1AF), EAH6990 đạt 26.512 điểm, GV-R6990 đạt 25.894 điểm, chuyển sang chế độ ép xung (BIOS2), GV-R6990 vượt lên với 26.800 điểm và EAH6990 là 26.577 điểm. Xét giữa 2 chế độ BIOS1 và BIOS2 của mỗi card thì điểm số tăng trung bình khoảng 3% và tốc độ khung hình/giây (fps) tăng từ 2-5%. Đặc biệt, sức mạnh của đồ họa đa nhân còn được thể hiện qua tỷ lệ khung hình suy giảm giữa 2 độ phân giải 1600x1200 và 1920x1440 các game thử nghiệm khá thấp. Với EAH6990, Mafia II đạt 62fps (giảm 5%), Just Cause 2 - The Dark Tower đạt 74fps (giảm 9%), Just Cause 2 - Conerete Jungle đạt 49fps (giảm 2%). Tương tự với GV-R6990, Mafia II đạt 62fps (giảm 3%), Just Cause 2 - The Dark Tower đạt 74fps (giảm 10%), Just Cause 2 - Conerete Jungle đạt 48fps (giảm 4%).

THỬ NGHIỆM AMD EYEFINITY VỚI 3 MÀN HÌNH 3D

Đâu là cực hạn của EAH6990 và GV-R6990? Không thể bỏ lỡ 1 trong những công nghệ thú vị của AMD, Test Lab đã ghép nối 3 màn hình LCD ASUS 3D VG236 độ phân giải màn hình lên đến 3240x1920 với AMD Eyefinity. Kết quả thử nghiệm cho thấy cả 2 card đồ họa mạnh mẽ không kém trong các phép thử đồ họa lẫn game. Chẳng hạn FarCry 2 với tốc độ khung hình trong khoảng 73 – 77fps, cao hơn mốc chuẩn 30fps từ 2,4 – 1,6 lần. Unigine Heaven có tốc độ khung hình đạt 50fps (AAoff, 4xAF), 40fps (4xAA, 8xAF) và chỉ "dừng bước" khi đẩy thiết lập đồ họa lên mức cao nhất 8xAA, 16xAF, đạt 17fps.



BẢNG SO SÁNH THÔNG SỐ KỸ THUẬT

	AMD Radeon HD 6970	Asus EAH6990/3DI4S/4GD5	Gigabyte GV-R699D5-4GD-B
Tên mã (Code name)	Cayman XT	Antilles	Antilles
Xung nhịp GPU (Graphic Clock)	880 MHz	830/880 MHz	830/880 MHz
Tốc độ tính toán (Single Precision)	2,7 TeraFLOP	5,1/5,4 TeraFLOP	5,1/5,4 TeraFLOP
Bộ nhớ (Memory)	2GB GDDR5	2x2GB GDDR5	2x2GB GDDR5
Xung nhịp bộ nhớ (Memory Clock)	1375 MHz	1250 MHz	1250 MHz
Băng thông bộ nhớ (Memory Bandwidth)	176 GB/s	320 GB/s	320 GB/s
Giao tiếp bộ nhớ (Memory Bus)	256 bit	256 bit	256 bit
Đơn vị xử lý dòng (Stream Processing Unit)	1536	3072 (1536x2)	3072 (1536x2)
Đơn vị xử lý vân (Texture Unit)	96	192 (96x2)	192 (96x2)
Đơn vị ROP màu (Color ROP Unit)	32	64 (32)	64 (32)
Microsoft DirectX	11	11	11
OpenGL	4.1	4.1	4.1
CrossFireX	Dual/triple/quad	Dual/triple/quad	Dual/triple/quad
Giao tiếp (Bus Interface)	PCI Express x16 2.1	PCI Express x16 2.1	PCI Express x16 2.1
Độ phân giải D-Sub tối đa	2048x1536	2048x1536	2048x1536
Độ phân giải DVI tối đa	2560x1600	2560x1600	2560x1600

KẾT LUẬN

Tiếp nối "truyền thống" của dòng card đồ họa 2 nhân, sức mạnh của EAH6990 và GV-R6990 có thể giúp game thủ chinh phục tất cả những game hiện nay với mức thiết lập đồ họa cao nhất. Bên cạnh giải pháp sử dụng 2 card đồ họa đơn nhân cấu hình CrossFire hoặc SLI thì EAH6990 và GV-R6990 sẽ là lựa chọn tốt để xây dựng 1 hệ thống giải trí chuyên game cao cấp.

ĐÔNG KHUÊ

Liên hệ:

Asus EAH6990: Asus Việt Nam.
ĐT: 1900 555581.

Gigabyte GV-R6990: Viễn Sơn.
ĐT: (08) 38326085.

TRONG KHI NHIỀU GAME THỦ PS3 CÒN ĐANG BÁN TÍN BÁN NGHI KHÔNG BIẾT TAY CẦM HKS RACING LÀ HÀNG HIỆU HAY HÀNG "CHẾ" THÌ HÃNG SẢN XUẤT LINH KIỆN XE ĐUA HKS CÙNG INTERWORKS ĐÃ CÔNG BỐ CHÍNH THỨC CHIẾC TAY CẦM "NÓNG" NHẤT CHO THỂ LOẠI ĐUA XE TRÊN PS3 DO 2 HÃNG ĐỒNG PHÁT TRIỂN. SẢN PHẨM TAY ĐUA HKS RACING ĐƯỢC PHÂN PHỐI BỞI THƯƠNG HIỆU EAGLE3 THUỘC SỞ HỮU CỦA INTERWORKS.

Lái "lụa" cùng HKS Racing Controller

Chiếc tay cầm game được thiết kế với 3 màu đỏ, trắng và đen được thiết kế với cảm hứng từ chiếc xe đua HKS CT230R. Nó được sinh ra để phục vụ cho các tay đua Gran Turismo , Need For Speed, ModNation Racer và F1. Nó có kích thước tương đương tay cầm PS3 "zin", chỉ có điều không thể chơi không dây.

Để trở thành chiếc gamepad đua xe số 1, HKS Racing thay vào vị trí nhóm phím điều hướng D-Pad bằng bánh lái analog. Phím D-Pad được đưa xuống phía dưới gamepad, thay vào chỗ cần analog phải. Trong khi đó, hai phím Vuông (Square) và X lần lượt được thay bằng 2 nút điều khiển analog mặc định dùng để thắng và tăng tốc. Riêng với phím Vuông tăng tốc có hiển thị tốc độ chạy thực theo thời gian thực trên màn hình máy chơi game.

Điều khẳng định chắc chắn là chất lượng phím của HKS Racing không thua kém tay cầm PS3 "zin" của Sony. Và một khi chạm tay vào HKS Racing, bạn biết ngay đây mới là tay cầm đua xe đích thực. Dĩ nhiên, trăm hay không bằng tay quen. Bạn có thể bỡ ngỡ khi thấy tay lái quá nhạy nhưng một khi quen tay bạn sẽ có cảm giác khác.

Thử nghiệm với NFS: Pursuit mang phong cách đua vui (arcade), bạn dễ dàng giữ được tốc độ đỉnh cao "top speed" khi điều khiển các siêu xe như chiếc Bugatti Veyron hay Koenigsegg CCX với vận tốc trên 300km/g; lúc này một thước lái nhạy cảm dường như càng phù hợp hơn khi tốc độ đua ngày càng được nâng cao. Bạn tự tin hẳn khi vào vai quái xế, hay khi phải phản ứng nhanh, truy đuổi quái xế trong vai cảnh sát giao thông.

Phía sau thân tay cầm có phím chuyển để người chơi lựa chọn đua theo tổ hợp phím Vuông/X của Granturismo 5 hay R1/R2 của NFS: Hot Pursuit. Hoặc bạn có thể vào phần chỉnh phím trong game để chỉnh lại tuỳ thích theo ý mình.

Chuyển sang thử nghiệm dòng game mô phỏng với đại diện Gran Turismo 5, HKS Racing lại không phụ lòng người chơi. Các phím analog dùng để thắng hoặc tăng tốc quả có đất dụng võ. Đặc trưng của dòng game mô phỏng là bạn phải chạy theo các đường đua tối ưu và phải thắng để lướt rê hoặc giảm tốc trong những khúc cua bắt buộc. HKS Racing thực sự tỏ ra khá nhạy bén khi tài xế ra lệnh. Game cũng hỗ trợ thiết lập macro cho các phím lập trình được bao gồm Vuông, Tròn, Tam giác, X, l1, L2, R1, R2, Lên, Xuống, Trái, Phải.

Giá tham khảo: 1.100.000đ.

PHI BẰNG

Liên hệ: **Halo** (www.haloshop.vn)

HARDCORE HARDWARE:
DANH SÁCH "PHẦN CỨNG HẠNG NẶNG"

CARD ĐỒ HỌA	GPU	Xung nhân	Bộ nhớ/Bus bộ nhớ	Xung nhớ	Giao tiếp	Đồ họa kép	DirectX/ OpenGL	Ngõ xuất hình	Độ phân giải tối đa	Bộ nguồn hệ thống tối thiểu	Giá tham khảo (đồng)
ASUS EAH6970 DCII/2DI4S/2GD5	AMD Radeon HD 6970	890MHz	2GB GDDR5/256bit	5500MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/4.1	2DVI, 4DisplayPort	2560x1600	550W	8,700,000
ASUS EAH6950 DCII/2DI4S/2GD5	AMD Radeon HD 6950	810MHz	2GB GDDR5/256bit	5000MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/4.1	2DVI, 4DisplayPort	2560x1600	500W	7,190,000
ASUS EAH5770 CUCore/2DI/1GD5	ATI Radeon HD 5770	850MHz	1GB GDDR5/128bit	4800MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/3.2	1VGA, 1DVI, 1HDMI	2560x1600	450W	3,515,000
ASUS ENGTX570 DCII/2DIS/1280MD5	NVIDIA GeForce GTX 570	742Mhz	1280MB GDDR5/320bit	3800MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2DVI, 1HDMI, 1DisplayPort	2560x1600	550W	8,120,000
ASUS ENGTX560 Ti DCII TOP/2DI/1GD5	NVIDIA GeForce GTX 560 Ti	900MHz	1GB GDDR5/256bit	4200MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2DVI, 1HDMI	2560x1600	500W	5,530,000
ASUS ENGTS450 DC OC/DI/1GD5	NVIDIA GeForce GTS 450	850MHz	1GB GDDR5/128bit	3800MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	1VGA, 1DVI, 1HDMI	2560x1600	450W	3,010,000
ASUS ENGTX460 DirectCU TOP/2DI/1GD5	NVIDIA GeForce GTX 460	775MHz	1GB GDDR5/256bit	4000MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2DVI, 1HDMI	2560x1600	450W	4,870,000
GIGABYTE GV-R699D5-4GD-B	AMD Radeon HD 6990	830MHz	4GB GDDR5/256bit	5000MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/4.1	1DVI, 4mini DisplayPort	2560x1600	750W	19,873,000
GIGABYTE GV-R697D5-2GD-B	AMD Radeon HD 6970	880MHz	2GB GDDR5/256bit	5500MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/4.1	2DVI, 4Displayport	2560x1600	550W	10,352,000
GIGABYTE GV-R577SO-1GD	ATI Radeon HD 5770	900MHz	1GB GDDR5/128bit	4800MHz	PCI Express 2.0 16x	CrossFireX	11/3.2	2DVI, 1HDMI, 1DisplayPort	2560x1600	450W	3,885,000
GIGABYTEGV-N5700C-13I	GeForce GTX 570	780MHz	1280MB GDDR5/384bit	3800MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2DVI, 1HDMI, 2mini DisplayPort	2560x1600	600W	10,650,000
GIGABYTE GV-N560SO-1GI-950	GeForce GTX 560 Ti		1GB GDDR5/256bit	4580MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2DVI, 1miniHDMI	2560x1600	500W	8,051,000
GIGABYTE GV-N4600C-1GI	GeForce GTX 460	715MHz	1GB GDDR5/256bit	3600MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2DVI, 1miniHDMI	2560x1600	450W	5,140,000
GIGABYTE GV-N465UD-1GI	GeForce GTX 465	607MHz	1GB GDDR5/256bit	3206MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2DVI, 1miniHDMI	2560x1600	550W	5,334,000
MSI R6950 2PM2D2GD5	AMD Radeon HD 6950	800MHz	2GB GDDR5/256bit	5000MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/4.1	2DVI, 1HDMI, 2mini DisplayPort	2560x1600	500W	7,029,000
MSI R6870 Twin Frozr II/OC	AMD Radeon HD 6870	920MHz	1GB GDDR5/256bit	4200MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/4.1	2DVI, 1HDMI, 2mini DisplayPort	2560x1600	500W	6,347,000
MSI R5770 Hawk	ATI Radeon HD 5770	875MHz	1GB GDDR5/128bit	4800MHz	PCI Express 2.1 16x	CrossFireX	11/3.2	1DVI, 1HDMI, 1DisplayPort	2560x1600	450W	4,217,000
MSI N480GTX-M2D15	GeForce GTX 480	700MHz	1536MB GDDR5/384bit	3696MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2DVI, 1miniHDMI	2560x1600	600W	10,245,000
MSI N470GTX-M2D12	GeForce GTX 470	607MHz	1280MB GDDR5/320bit	3348MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2DVI, 1miniHDMI	2560x1600	550W	6,800,000
MSI N460GTX Hawk	GeForce GTX 460	780MHz	1GB GDDR5/256bit	3600MHz	PCI Express 2.0 16x	SLI	11/4.1	2DVI, 1miniHDMI	2560x1600	450W	5,270,000

MÁY TÍNH XÁCH TAY	Bộ xử lý	Bộ nhớ	Card đồ họa	Màn hình	Độ phân giải chuẩn	Ổ cứng	CD/DVD	Hệ điều hành (theo máy)	Trọng lượng	Giá tham khảo (đồng)
ASUS NX90JQ	Intel Core i7-740QM 1,73GHz	DDR3/8GB	1GB NVIDIA GeForce GT 335M	18,4 inch	1920 x 1080	1TB	Blu-Ray Combo	Windows 7 Home Premium 64-bit	4,4kg	47,272,000
ASUS G73SW-TZ130V (G73SW-1ATZ)	Intel Core i7-2630QM 2GHZ	DDR3/8GB	1,5GB NVIDIA GeForce GTX 460M	17,3 inch	1920 x 1080	1TB	Blu-Ray Combo	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,62kg	43,990,000
ASUS G53SW-SZ101V (G53SW-1ASZ)	Intel Core i7-2630QM 2GHZ	DDR3/8GB	1,5GB NVIDIA GeForce GTX 460M	15,6inch	1366 x 768	750GB	Blu-Ray Combo	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,62kg	41,764,000
TOSHIBA QOSMIO X500	Intel Core i7-720QM 1.60Ghz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GTS 250M	18,4 inch	1680 x 945	2 x 320GB	DVD-RW, Blu-ray	Windows 7 Home Premium 64-bit	4,58kg	37,853,000
TOSHIBA QOSMIO X500	Intel Core i7-740QM 1.73Ghz	DDR3/4GB	1,5GB NVIDIA GeForce GTX 460M	18,4 inch	1680 x 945	500GB	DVD SuperMulti, DL	Windows 7 Professional 64-bit	4,58kg	31,629,000
TOSHIBA QOSMIO X505-Q888	Intel Core i7-740QM 1,73GHz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GTS 360M	18,4 inch	1920 x 1080	500GB	DVD SuperMulti, DL	Windows 7 Home Premium 64-bit	4,4kg	33,760,000
TOSHIBA SAT-A665-1005X	Intel Core i7-740QM 1.73GHz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GT 330M	16 inch	1366 x 768	500GB	DVD SuperMulti, DL	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,9kg	25,960,000
DELL ALIENWARE M11XR2	Intel Core i5-620UM 1.06GHz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GT 335M	11,6 inch	1366 x 768	160GB	DVR-RW	Windows 7 Home Premium 64-bit	1,29kg	32,895,000
DELL XPS-L401X CI5-480M	Intel Core i5-480M 2.66Ghz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GT 420M	14 inch	1366 x 768	640GB	DVD-RW, DL	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,43kg	21,790,000
DELL XPS L501X	Intel Core i7-740QM 1,73GHz	DDR3/6GB	2GB NVIDIA GeForce GT 435M	15,6 inch	1366 x 768	640GB	DVR-RW	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,78kg	27,008,000
DELL Studio XPS 1645 - 6XJPM3	Intel Core i7-720QM 1,6GHz	DDR3/4GB	1GB ATI Mobility Radeon HD 5730	16 inch	1920 x 1080	500GB	DVR-RW	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,91kg	34,815,000
SONY VAIO VPC-Z134GX/B	Intel Core i5-460M 2.4GHz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GT 330M	13,1 inch	1600 x 900	128GB (SSD)	DVD-RW, DL	Windows 7 Professional 64-bit	1,38kg	35,849,000
MSI GT660	Intel Core i7-740QM 1,73GHz	DDR3/6GB	1GB NVIDIA GeForce GTX 285M	16 inch	1366 x 768	1TB	DVD-RW	Windows 7 Home Premium 64-bit	3,5kg	32,340,000
PAVILION DV7T-4000	Intel Core i7-720QM 1.6GHz	DDR3/6GB	1GB ATI Mobility Radeon HD 5650	17,3 inch	1600 x 900	750GB	DVD-RW, DL	Windows 7 Home Premium 64-bit	3,5kg	27,409,000
HP ENVY 15	Intel Core i7-720QM 1.6GHz	DDR3/4GB	1GB ATI Mobility Radeon HD 5830	15,6 inch	1366 x 768	500GB	DVR-RW	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,34kg	29,519,000
HP ENVY 14	Intel Core i7-720QM 1.6GHz	DDR3/4GB	1GB ATI Mobility Radeon HD 5650	14,5 inch	1366 x 768	500GB	DVD-RW, DL	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,5kg	24,898,000

HARDCORE HARDWARE: DANH SÁCH "PHẦN CỨNG HẠNG NẶNG"

BO MẠCH CHỦ	Bộ nhớ	Card đồ họa	Màn hình	Độ phân giải chuẩn	Ổ cứng	CD/DVD	Hệ điều hành (theo máy)	Trọng lượng	Giá tham khảo (đồng)
Intel Core i7-740QM 1,73GHz	DDR3/8GB	1GB NVIDIA GeForce GT 335M	18,4 inch	1920 x 1080	1TB	Blu-Ray Combo	Windows 7 Home Premium 64-bit	4,4kg	47,272,000
Intel Core i7-2630QM 2GHZ	DDR3/8GB	1,5GB NVIDIA GeForce GTX 460M	17,3 inch	1920 x 1080	1TB	Blu-Ray Combo	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,62kg	43,990,000
Intel Core i7-2630QM 2GHZ	DDR3/8GB	1,5GB NVIDIA GeForce GTX 460M	15,6inch	1366 x 768	750GB	Blu-Ray Combo	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,62kg	41,764,000
Intel Core i7-720QM 1.60Ghz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GTS 250M	18,4 inch	1680 x 945	2 x 320GB	DVD-RW, Blu-ray	Windows 7 Home Premium 64-bit	4,58kg	37,853,000
Intel Core i7-740QM 1.73Ghz	DDR3/4GB	1,5GB NVIDIA GeForce GTX 460M	18,4 inch	1680 x 945	500GB	DVD SuperMulti, DL	Windows 7 Professional 64-bit	4,58kg	31,629,000
Intel Core i7-740QM 1,73GHz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GTS 360M	18,4 inch	1920 x 1080	500GB	DVD SuperMulti, DL	Windows 7 Home Premium 64-bit	4,4kg	33,760,000
Intel Core i7-740QM 1.73GHz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GT 330M	16 inch	1366 x 768	500GB	DVD SuperMulti, DL	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,9kg	25,960,000
Intel Core i5-620UM 1.06GHz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GT 335M	11,6 inch	1366 x 768	160GB	DVR-RW	Windows 7 Home Premium 64-bit	1,29kg	32,895,000
Intel Core i5-480M 2.66Ghz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GT 420M	14 inch	1366 x 768	640GB	DVD-RW, DL	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,43kg	21,790,000
Intel Core i7-740QM 1,73GHz	DDR3/6GB	2GB NVIDIA GeForce GT 435M	15,6 inch	1366 x 768	640GB	DVR-RW	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,78kg	27,008,000
Intel Core i7-720QM 1,6GHz	DDR3/4GB	1GB ATI Mobility Radeon HD 5730	16 inch	1920 x 1080	500GB	DVR-RW	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,91kg	34,815,000
Intel Core i5-460M 2.4GHz	DDR3/4GB	1GB NVIDIA GeForce GT 330M	13,1 inch	1600 x 900	128GB (SSD)	DVD-RW, DL	Windows 7 Professional 64-bit	1,38kg	35,849,000
Intel Core i7-740QM 1,73GHz	DDR3/6GB	1GB NVIDIA GeForce GTX 285M	16 inch	1366 x 768	1TB	DVD-RW	Windows 7 Home Premium 64-bit	3,5kg	32,340,000
Intel Core i7-720QM 1.6GHz	DDR3/6GB	1GB ATI Mobility Radeon HD 5650	17,3 inch	1600 x 900	750GB	DVD-RW, DL	Windows 7 Home Premium 64-bit	3,5kg	27,409,000
Intel Core i7-720QM 1.6GHz	DDR3/4GB	1GB ATI Mobility Radeon HD 5830	15,6 inch	1366 x 768	500GB	DVR-RW	Windows 7 Home Premium 64-bit	2,34kg	29,519,000

"CHẲNG BIẾT LÀM GÌ...!"

Tình cờ có mặt bên cạnh một số bạn trẻ vào một ngày đẹp trời mùa hè mất điện, tôi đã khá ngạc nhiên khi nghe các bạn than phiền "mất điện, không có mạng, chả biết làm gì". Trẻ, tràn đầy sức sống và "không biết làm gì" quả là một nghịch lý trong thời buổi mọi người phải chạy đua với thời gian để tranh thủ làm được nhiều hơn, biết được nhiều hơn, quen biết nhiều hơn, giải trí cũng nhiều hơn. Thử tìm hiểu thêm một số bạn trẻ cùng lứa tuổi đó thì hóa ra "chả biết làm gì" khi không lên mạng được là căn bệnh khá phổ biến, mặc dù có những biểu hiện "dị bản". Đáp lại đề nghị đọc sách, đi chơi, làm việc gì đó là những câu hỏi "Đọc gì ạ?", "Đi đâu ạ?", "Làm gì bây giờ ạ?",... Hỏi các bậc phụ huynh thì các bạn trẻ này được đánh giá là "ngoan" và câu đi kèm thường là "may nó không nghiện game là được rồi".

Liệu không chơi game nhưng ôm máy suốt ngày, "chả biết làm gì khác" có phải là "được rồi" hay không?

Vô tình quên mất

Có lẽ khi truyền thông nhắc quá nhiều đến một khía cạnh của sự phụ thuộc vào Internet là game, thì cũng đã vô tình làm các bậc cha mẹ quên mất rằng không chỉ game mà bất cứ điều gì khiến người ta phụ thuộc vào cũng đều dẫn đến những điều đáng lo ngại. Ngoài game, cần nhớ

rằng còn có những hành vi biểu hiện sự phụ thuộc khác như phụ thuộc vào các mối quan hệ và sự giao tiếp ảo, phụ thuộc vào quan hệ tính dục ảo và cả sự mê mải tìm kiếm các nguồn thông tin ngay cả khi không có mục đích rõ ràng.

Khi trẻ ngồi bên máy mà không chơi game, cha mẹ dễ có cảm giác là trẻ HỌC nên có thể lơ là việc tìm hiểu xem trẻ làm gì với máy vi tính và mạng Internet. Cần nhận ra ranh giới mong manh giữa việc sử dụng máy và mạng như những công cụ (phục vụ cho việc học, việc tìm kiếm thông tin, khám phá những bí ẩn thế giới, mở rộng tầm nhìn) với việc coi chính quá trình sử dụng máy là mục đích (miễn là ngồi trên máy, chơi vài trò linh tinh, chạy từ trang này sang trang khác, …).

Đây cũng là một dạng phụ thuộc rất cần được lưu ý phòng tránh (đặc biệt là ở lứa tuổi 12 đến 16) vì việc quá nhiều thông tin gây áp lực cho khả năng cảm nhận và tiếp thu, hệ thống thông tin và đánh giá mức độ xác thực cũng như giá trị của những thông tin đó. Với đối tượng thiếu kinh nghiệm sống có thể gây rối nhiễu, lệch lạc trong việc xác định các giá trị tinh thần. Kèm theo đó là sự căng thẳng dẫn đến đau đầu, nhức mắt, cơ thể mệt mỏi, chán nản, trầm cảm, không thích tham gia các hoạt động xã hội,…

Phân tích hiện tượng này, các nhà tâm lý giáo dục cho rằng ngoài những nguyên nhân trực tiếp đã được nhắc đến nhiều (như thông tin "hot", hình ảnh hấp dẫn, dễ kết bạn, dễ thể hiện,…), còn có nguyên nhân ẩn sâu trong môi trường và quá trình nuôi và dạy đứa trẻ từ nhỏ. Thông thường thì hành vi phụ thuộc này liên quan mật thiết và là hậu quả tất yếu của thiếu tính tự lập ở đứa trẻ. Tính tự lập ở đây được hiểu là khả năng phân tích, lựa chọn và chịu trách nhiệm về lựa chọn của mình. Đáng tiếc là việc dạy và học cả ở gia đình lẫn ở trường học đều vô tình buông lơi việc hình thành và phát triển tính tự lập và ý thức trách nhiệm. Ở nhà, trẻ không cần, không được và do đó không biết lựa chọn vì ăn - cha mẹ làm sẵn cho, chơi - cha mẹ cho đi đâu biết đó, làm - cha mẹ bảo làm gì làm đó (mà thường là chả phải làm gì), học – cha mẹ bảo học thế nào phải học thế đó, (thậm chí ngay cả khi đến tuổi trưởng thành, thi vào đại học gì, học ngành nào cũng là cha mẹ quyết)… Ở trường cũng không khá hơn, cái gì cũng phải làm theo hướng dẫn. Được bao bọc và luôn phải làm theo hướng dẫn tước đi cơ hội tự nhận thức hứng thú, sở trường, sở đoản của bản thân, tước đi cơ hội thách thức năng lực để tạo động cơ cố gắng, tước đi cơ hội thấu hiểu những giá trị sống bằng chính những trải nghiệm thực. Và dễ hiểu là khi đã quen với điều kiện như vậy, những bạn trẻ này khó làm chủ được bản thân, không đủ tự tin, không dám tham gia vào hoạt động chung, dễ rơi vào trạng thái tự cô lập và "chả biết làm gì" khi phải tự lựa chọn hoạt động cho mình.

Cha mẹ cần làm gì?

- Cha mẹ cần hiểu biểu hiện của việc lạm dụng máy móc, công nghệ và tâm trạng của con cái. Mặc dù tỏ ra hiểu biết, chăm chỉ, nhưng nếu trẻ lẩn tránh những hoạt động cộng đồng, rất ít giao tiếp trực tiếp với bạn bè thì rất cần phải lưu ý điều chỉnh lịch sinh hoạt của trẻ.

- Tập cho trẻ kỹ năng xác định mục đích của việc sử dụng máy và mạng Internet như những phương tiện. Đây là việc khó và đòi hỏi sự kiên nhẫn nên cha mẹ cần thường xuyên để mắt đến sao cho việc này trở thành thói quen ở trẻ.

- Phải biết đặc điểm của con cái mình. Những trẻ nhút nhát, ít giao tiếp, có nguy cơ phụ thuộc vào máy móc và công nghệ nhiều hơn vì những giao tiếp ảo thỏa mãn được nhu cầu của trẻ, trong khi không đòi hỏi nhiều cố gắng. Những trẻ này, có thể bắt đầu bị phụ thuộc sau khoảng hai tháng được sử dụng máy và tự do tiếp cận với mạng Internet.

- Về cơ bản, việc đề phòng trẻ phụ thuộc vào mạng hay trò chơi hay bất cứ một điều gì đó cần phải bắt đầu không phải khi đã xuất hiện những dấu hiệu đầu tiên mà phải bắt đầu sớm hơn nhiều, và ngay từ trong gia đình. Đứa trẻ có năng lực tự lựa chọn và chịu trách nhiệm về lựa chọn của mình sẽ khó bị phụ thuộc vào điều gì đó. Vì vậy, cha mẹ ngay từ khi trẻ còn rất nhỏ, cần tạo ra điều kiện, cơ hội để rèn luyện tính tự lập, khả năng tư duy độc lập. Bắt đầu từ lứa tuổi rất nhỏ và từ những việc rất nhỏ bằng cách đưa ra vài phương án có thể chấp nhận để trẻ tập lựa chọn (tự chọn địa điểm tổ chức sinh nhật,…). Tập sử dụng công cụ hỗ trợ tư duy (như biểu đồ chữ T) để liệt kê các điểm được (điểm cộng) và không được (điểm trừ) giúp trẻ dễ dàng cân nhắc và quyết định. Yêu cầu cam kết chịu trách nhiệm một khi đã tự quyết định.

- Tuổi thiếu niên và vị thành niên là tuổi tràn đầy năng lượng và cần một điều gì đó để LÀM. Nên bên cạnh việc hướng dẫn, hình thành những kỹ năng tư duy thì cha mẹ cần hiểu nhu cầu hành động của tuổi trẻ và tạo cơ hội cho trẻ tham gia những hoạt động xã hội để trẻ vừa được thử thách bản thân vừa phát triển sức mạnh ý chí. Tuy nhiên, cũng cần lưu ý quý vị phụ huynh khi lựa chọn những hoạt động này nên cùng trao đổi với trẻ, bảo đảm trẻ phải hiểu mình sẽ làm gì, thấy hứng thú với điều đó, tránh nhận định chủ quan và áp đặt trẻ. Một chương trình nào đó có thể rất tốt về nội dung, có khả năng rèn luyện cao lại có thể không hoàn toàn phù hợp với những trẻ vốn đang trong "bọc điều".

Với các bạn trẻ :

- Một khi các bạn có cảm giác buồn chán, không biết làm gì khi không có mạng, lập tức nên cố gắng điều chỉnh bản thân. Cố gắng không bật máy (không ngồi vào máy) trước khi định rõ mục đích của việc sử dụng.

- Xác định càng cụ thể càng tốt những việc cần làm trước khi lên mạng: trả lời mail trong bao lâu, định tìm kiếm thông tin gì, … Ghi những điều này ra giấy. Điều này giúp chúng ta không chạy lan man từ trang này sang trang khác hay bị những tin giật gân cám dỗ. Rời khỏi các phương tiện trực tuyến để tập trung vào công việc. Đây là một việc vô cùng khó, đòi hỏi nỗ lực của bản thân, (và đôi khi là sự hỗ trợ của người lớn và kỷ luật của tập thể).

- Và bây giờ, trước mắt các bạn là mùa hè, mùa của những hoạt động xã hội sôi nổi. Hãy tìm hiểu các chương trình hoạt động này dưới các góc độ: Nội dung là gì? Mục đích của chương trình hướng tới điều gì? Có ích cho bản thân bạn không? Nó sẽ mang lại cho bạn những kỹ năng gì bạn đang thiếu? Có giúp bạn hoàn thiện bản thân không? Sau khi có câu trả lời cho chính mình, hãy sắp xếp lại để thuyết phục cha mẹ, rằng bạn có thể lựa chọn và biết chịu trách nhiệm về những lựa chọn của mình.

NGUYỄN THỊ THANH THỦY
Thạc sĩ Giáo dục Học

KINH NGHIỆM THI ĐẤU PES 2011

Trong bất kỳ cuộc thi đấu nào, ai cũng muốn giành phần thắng về phía mình. Tuy nhiên, không phải lúc nào bạn cũng có được đội hình ưng ý nhất để thi đấu đúng với khả năng của mình khi phong độ của các cầu thủ trong đội bóng không ổn định, mất nhiều cầu thủ quan trọng và bị chấn thương khi thi đấu… (Condition: Random và Injury: On).

Để hạn chế tối đa những vấn đề trên khi thi đấu, bài viết sau xin chia sẻ những kinh nghiệm để bạn có thể tăng khả năng chiến thắng trong trận đấu PES 2011.

Chọn đội phù hợp để khắc chế đối phương

Trong thi đấu, việc chọn đội bóng mà bạn yêu thích, phù hợp với lối chơi của bạn sẽ giúp bạn chơi tốt và hay hơn. Tuy nhiên, việc phụ thuộc vào một đội không thì chưa đủ vì có thể vào một ngày xấu trời, các trụ cột của đội không có được phong độ tốt. Bạn phải đá đội hình 2 thì khả năng chiến thắng của bạn sẽ giảm xuống rất nhiều.

Vì thế cách tốt nhất bạn nên luyện tập với nhiều đội bóng khác nhau và lựa chọn những đội có đội hình chiều sâu với những sở trường khác nhau để đa dạng hóa lối chơi của bạn. Nếu gặp đối phương có khả tăng tấn công mạnh hơn bạn thì bạn nên chọn đội có lối chơi phòng thủ phản công và ngược lại. Đôi lúc có thể chơi đôi công.

Mẹo nhỏ: Nếu chưa biết trình độ đối thủ như thế nào thì tốt nhất chúng ta để cho họ chọn đội trước.

Phong độ cầu thủ của đội bóng

Inter Milan và Real Madrid được các game thủ xem là 2 đội bóng có phong độ ổn định nhất PES 2011. Một đại diện cho lối chơi tấn công hoa mỹ, rực lửa và còn lại là đại diện cho nghệ thuật phòng thủ phản công nhanh, sắc bén và hiệu quả. Bên cạnh đó, đội hình cả 2 có chiều sâu với dàn cầu thủ đồng đều cho khả năng tấn công lẫn phòng thủ.

Mẹo nhỏ: bạn có thể chọn Inter Milan và Real Madrid đá 2 hoặc có thể 3 trận liên tiếp và sau đó chọn một đội nào khác mà bạn yêu thích nếu không trận tiếp theo bạn sẽ phải đá bằng đội hình chắp vá.

Chấn thương trong trận đấu

Bên cạnh những trận cầu đẹp mắt, hoa mỹ cũng với những bàn thắng nghệ thuật được các game thủ luôn đề cao. Bên cạnh đó cũng không thiếu nạn "chém đinh chặt sắt" các cầu thủ trụ cột của đối phương nhằm tạo ưu thế về phía mình là một trong những vấn đề nhức nhối, có thể dẫn đến bức xúc của bạn trong trận đấu.

Để hạn chế việc này, bạn cần phải thật bình tĩnh và dứt khoát trong những pha bóng của bạn để né những cú "chặt chém" mang tính triệt hạ của đối phương. Hạn chế rê dắt bóng ở tốc độ cao vì như thế khả năng dính chấn thương của các cầu thủ là cực lớn. Nhất là khi bạn phải đối đầu với những đội bóng Italy, ngoài khả năng phòng thủ phản công, các cầu thủ này có khả năng cho đối thủ lên cáng rất cao.

Mẹo nhỏ: Hạn chế rê dắt bóng ở tốc độ cao, không để cho đối phương áp sát quá gần cầu thủ của bạn.

Hi vọng bài viết trên giúp bạn có được những cái nhìn tổng quát hơn về tài "dụng binh" cộng với kỹ thuật đá PES siêu phàm của bạn để có thể tăng khả năng chiến thắng của bạn ở mức cao nhất khi đối đầu với bất kỳ đối thủ nào.

THANH SANG

HỘP THƯ HỎI & ĐÁP

Hiện tại là mình đang muốn mua 1 tay gamepad để cắm vào PC chơi Fifa 11. Mình định mua tay cầm PS3 Dualshock 3 nhưng mà không biết cắm vào PC thì PC có nhận không hay là phải cài driver cho gamepad? (hoanengineer – Cộng đồng TGVT)

Tùy theo hệ điều hành mà bạn đang sử dụng có hỗ trợ loại gamepad đó hay không, mà bạn sẽ cần hoặc không cần cài driver. Thực tế, Windows 7 hỗ trợ rất nhiều gamepad của Logitech, Saitek v.v. mà không phải thêm cài driver.

Hiện nay có rất nhiều dòng game hay nhưng vì kinh phí của học sinh - sinh viên của em eo hẹp không kham nổi 1 card đồ họa giá cao được. BBT có thể tư vấn giúp chọn mua 1 card đồ họa khoảng 1- 2,5 triệu đồng để chơi các game hiện nay ở mức khá, trung bình trở xuống như Call of Duty, Crysis 2, Shogun... Cảm ơn! (nhocquang32 – Cộng đồng TGVT)

Với khoảng 2,5 triệu đồng, bạn có thể chọn dòng card đồ họa phổ thông hỗ trợ DirectX 11 và có giá trong khoảng 1 - 3 triệu đồng. Các card đồ họa ATI Radeon HD 5670, 5550, 5450 (ID: A1009_30) hay NVIDIA GeForce 450 là lựa chọn thích hợp cho nhu học tập, công việc văn phòng hoặc giải trí nhẹ nhàng, chơi game hoặc lướt web. Thử nghiệm thực tế tại Test Lab cho thấy dòng card phổ thông này đạt từ 3.900 đến 8.500 điểm 3DMark 06 (độ phân giải 1024x768). Ưu điểm của dòng card phổ thông là không yêu cầu cấp nguồn bổ sung, tiêu thụ điện năng thấp cũng là vấn đề được nhiều bạn đọc quan tâm. Ngoài các lựa chọn trên, bạn đọc cũng có thể tham khảo 1 số sản phẩm cũ hơn như ATI Radeon HD 4550, 4350 hay NVIDIA GeForce 220, 210, tuy hơi lỗi thời so với các dòng card mới nhưng vẫn là lựa chọn tốt.

Mình mới mua VPC-CA15FG của Sony không biết mình có thể chơi được Crysis 2 không? (marsluv – Cộng đồng TGVT)

Sony VPC-CA15FG trang bị card đồ họa AMD Radeon HD 6630M, được xếp vào dòng card đồ họa di động tầm trung. Rất tiếc là chúng tôi không có sẵn máy tính để thử nghiệm nên không thể trả lời chính xác. Tuy nhiên dựa vào thông số kỹ thuật card đồ họa và cấu hình phần cứng của Sony VPC-CA15FG thì bạn có thể chơi game Crysis 2 với thiết lập đồ họa từ mức khá trở xuống.

Mình dùng mọi cách mà vẫn không thể mở bản console của Crysis 2 ra được, luôn cách click phải chuột vào shorcut Crysis2.exe rồi đánh dòng lệnh -devmode vào cuối hàng. Một số diễn đàn vẫn nói là vẫn mở bảng console trong Crysis 2 được. Xin giúp mình với. (helshing – Cộng đồng TGVT)

Để kích hoạt chế độ console bằng phím ~, bạn phải cập nhật trò chơi tối thiểu ở bản patch 1.1.

Xin liệt kê giúp em các game về LEGO trên hệ PC. (chaosdarknight147 – Cộng đồng TGVT)

Vài năm trở lại đây có các tựa game LEGO được chú ý là LEGO Batman: The Videogame, LEGO Harry Potter: Years 1-4, LEGO Indiana Jones: The Original Adventures, LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues,LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game, LEGO Star Wars III: The Clone Wars.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc Tạp chí Thế Giới Vi Tính nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - *http://www.pcworld.com.vn/forum*. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT ngày càng phát triển.

"ĐẦU BẾP" BLIZZARD VÀ "ĐẶC SẢN" GAME TRONG GAME

Nói đến Blizzard là chúng ta nói đến một phong cách phát triển game hoàn toàn "độc". Tính từ "độc" ở đây được dùng không phải để nói lên rằng Blizzard sở hữu những ý tưởng "độc" nhất mà họ biết cách tạo cho những đứa con cưng của mình vị trí hoàn toàn tách biệt so với mặt bằng thị trường của ngành công nghiệp game. Có rất nhiều yếu tố làm nên điều đó, nhưng lần này, người viết chỉ đề cập đến một khía cạnh đặc biệt nằm ở các game chiến lược (RTS) của Blizzard: Sự phát triển của Level Editor (Công cụ thiết kế màn chơi, viết tắt LE).

Những bước phát triển

Trên thực tế, các LE của nhiều game rất hạn chế khả năng của người sử dụng vào thời gian đầu khi chúng xuất hiện. Riêng đối với dòng game chiến thuật nói chung và RTS nói riêng thì điều này càng rõ ràng hơn. Và điều này đã thay đổi đáng kể khi Blizzard xuất hiện với sản phẩm Warcraft II của mình. Daniel Lamberg, một trong những yêu thích Warcraft II đã tạo ra một công cụ chỉnh sửa map hoàn toàn biệt lập đối với game, với file chạy tên là War2xEd. Công cụ này cho phép can thiệp sâu vào những yếu tố của game, ví dụ như chỉ số của các đơn vị quân và điều này đã mở ra một cánh cửa mới cho việc mod game. Sau đó Blizzard đã mời anh này về làm việc cho họ.

Một bước tiến quan trọng khác là khi Alexander Cech cho ra mắt Wardraft, với tính năng tìm kiếm và chỉnh sửa những file gốc của game. Và ngay thời điểm đó, hàng loạt những bản 'Total Conversion' (Thay đổi toàn diện, khiến game gốc trở nên hoàn toàn khác, một trong những dạng cao nhất của việc mod game) xuất hiện như "DeathCraft: Twilight of Demons" của Dirk "The Guardian" Richartz, "War of the Ring" của Gurthaur, "Editor's Total Conversion" của Fronzel Neekburn.

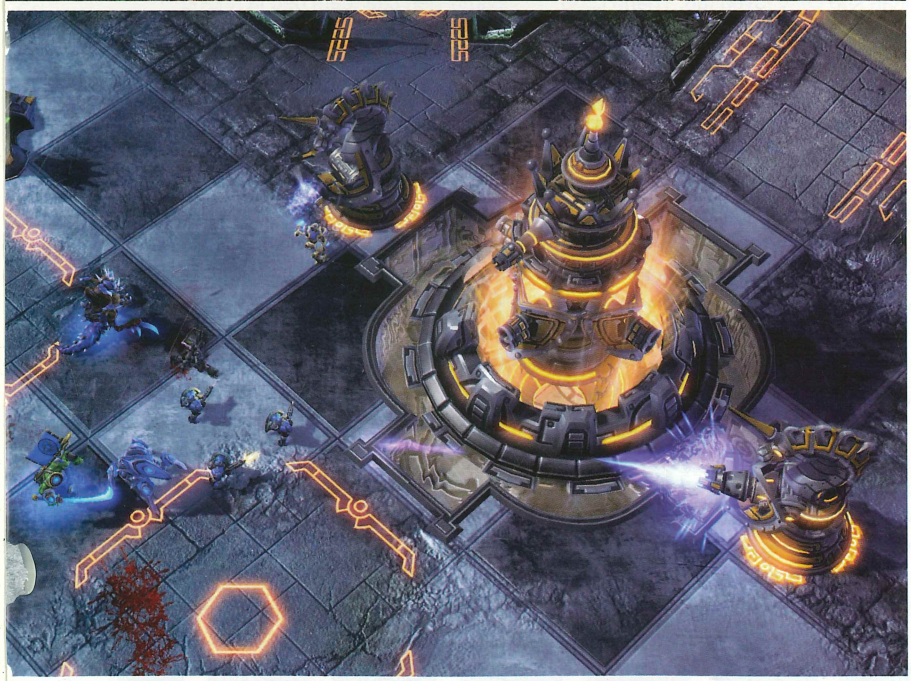
Sau Warcraft II, Blizzard tiếp tục nâng cấp LE đối với các game RTS sau đó. Đối với StarCraft cùng StarCraft: Broodwar là StarEdit. Các map UMS (Use map setting – sử dụng những chức năng riêng của map) tương đối nổi tiếng trong thời gian này. Chúng cung cấp một lượng tương đối lớn các dạng chơi ngoài melee như: Phòng thủ, chiến dịch tự tạo hay thậm chí là nhập vai ở mức đơn giản. Tuy không thực sự quá nổi bất và ấn tượng nhưng StarEdit cũng được đón nhận một cách tích cực đồng thời là tiền đề để cộng đồng sau đó hoàn toàn bị thuyết phục bởi Worldedit trong Warcraft III.

Warcraft III - Đỉnh cao của Level Editor.

Warcraft III là một sản phẩm tuyệt vời. Vào năm 2003, trò chơi này tạo nên một hiện tượng của ngành công nghiệp game khi đem đến một trải nghiệm hoàn toàn khác biệt về dòng game RTS. Gameplay tuyệt vời, sự kết hợp hoàn hảo giữa chiến thuật với các yếu tố RPG, đồ họa bắt mắt,... tất cả đều khiến game thủ mê mẩn. Không chỉ làm người chơi bất ngờ về game, Blizzard còn giới thiệu đến khả năng phát triển tuyệt vời với công cụ World Editor với tên file: Worldedit.exe.

Bên cạnh việc thừa kế những đặc điểm nổi bật của các LE trong Warcraft II cùng StarCraft, World Editor còn cung cấp một lượng rất lớn thư viện hình ảnh và âm thanh, cho phép người chơi tạo ra những "thế giới riêng" đúng nghĩa với độ chi tiết cao đi kèm khả năng tùy chỉnh lớn. Không những vậy, chương trình này còn cho phép chỉnh sửa model nhân vật để tạo ra các đơn vị mới. Và trong khía cạnh này, yếu tố RPG mà Blizzard cài vào Warcraft III đã phát huy tính hiệu quả của mình một cách ấn tượng. Giờ đây, các kĩ năng của nhân vật có thể được biến đổi theo rất nhiều cách khác nhau, tiền đề để đem lại những dạng map "thiên biến vạn hóa" theo mong muốn của người tạo ra chúng.

Trên thực tế, Custom Map (tên gọi chung cho các map chơi lẻ của Warcraft III, xuất phát từ phần Custom Map thuộc Single Player) đã có một thời gian phát triển dài, đến nay thậm chí chúng còn hoàn toàn tỏ ra lấn át Melee. Trong khoảng những năm 2005-2006, rất nhiều dạng map ra đời đã chiếm được cảm tình của người chơi WarCraft III như: Hero defense (X-Hero), Team survival (Fuza, Enfo), Survival (NOTD), RPG (ORPG, Final fantasy map, World of warcraft map),... Và khi DOTA (Defense of the Ancient) xuất hiện, Custom map đã đạt đến đỉnh cao kèm theo một cộng đồng



vô cùng đông đảo trên toàn thế giới. Thậm chí đôi khi DOTA còn được gọi theo cách mà người ta gọi một sản phẩm hoàn toàn biệt lập, còn được công nhận như một eSport mặc dù không thuộc "biên chế" của Blizzard.

Thành công do đâu?

Để đánh giá thành công của một tựa game nói chung và một tựa game Esport nói riêng có rất nhiều tiêu chí, nhưng tiêu biểu nhất vẫn là ba yếu tố chính: sức hấp dẫn của trò chơi, sự hỗ trợ từ nhà phát hành và sức mạnh của cộng đồng. Hầu như tất cả các game của Blizzard đều đạt được cả ba yếu tố đó, đặc biệt là WarCraft III. Blizzard "đủ mạnh" để có thể cho phép người chơi tự do tạo ra những gì mình thích với bộ công cụ map editor mà không lo sợ về các vấn đề liên quan như bản quyền hay các lỗi về chính bản thân game. Rất nhiều các nhà phát triển khác không thể làm được như vậy bởi ngoài những vấn đề kĩ thuật, họ sợ rằng doanh thu của mình sẽ bị ảnh hưởng khi người chơi can thiệp quá sâu vào game. Bản thân Blizzard còn khuyến khích, và thậm chí có chính sách tuyển mộ những cá nhân xuất sắc từ cộng đồng các game của họ. Không chỉ vậy, đối với DOTA, Blizzard còn tung ra các bản vá hỗ trợ kĩ thuật cho custom map nổi tiếng này. Và chính vì lẽ đó, cộng đồng gắn bó với game của họ ngày càng lâu hơn, có thể nói là một trong những cộng đồng vững chắc nhất trong thế giới game hiện nay.

Tương lai vẫn còn đó

Hiện tại DOTA vẫn đang là một trong những cái tên được nhắc đến gần như hàng ngày trong giới Esport. Tất nhiên, sức mạnh của DOTA có ảnh hưởng đến cả tựa game RTS gần đây nhất của Blizzard: Starcraft II và bằng chứng là chính những nhà phát triển tại công ty danh tiếng này cũng muốn đem một phiên bản của DOTA lên Starcraft II. Tuy vậy, StarCraft II còn có thể làm được nhiều hơn thế nữa. Sức mạnh của engine mới cho phép tăng khả năng chỉnh sửa các yếu tố trong game trở nên còn vượt trội hơn hẳn so với Warcraft III. Ngay tại thời điểm hiện tại, số lượng các map tự tạo của Starcraft II vẫn tiếp tục tăng lên, với rất nhiều những sáng tạo lý thú như: Tetris, đánh cờ, game RPG, các game dạng như NoTD, thậm chí là cả các dạng game platformer như contra cũng được các tay modder sáng tạo đưa lên StarCraft II. Và với chỉ chưa đầy một năm, StarCraft II đã hứa hẹn rằng mình sẽ còn có khả năng vượt qua cả người tiền nhiệm trong lĩnh vực hỗ trợ cộng đồng sáng tạo. Biết đâu đó trong tương lai không xa, chúng ta lại có thêm những "hiện tượng" như DOTA đã từng làm với Warcraft III.

HỒNG PHƯỢNG

ASUS ROG CHAMIONSHIP: CUỘC ĐUA TAM MÃ

Lại một chặng đường nữa của ASUS RoG Championship qua đi với những diễn biến tiếp theo của vòng chung kết tháng Tư. Khán giả tiếp tục được chứng kiến sự vươn lên mạnh mẽ của DotA đất Bắc với chức vô địch thuộc về We Are Genius (WAG). Bên cạnh đó, một cái tên Hà Nội khác cũng đã để lại ấn tượng là Divo với 2 chiến thắng liên tiếp trước team game rất mạnh đến từ TP.HCM SioL (Friends Forever cũ) và giành được vị trí thứ hai chung cuộc.

Dường như nhịp đập của giải đấu đã trở thành lịch sinh hoạt của game thủ DotA Allstars. Đến hẹn lại lên, cứ thứ bảy và chủ nhật hàng tuần giải đấu lại trở lại đầy hào hứng với những cuộc đua tranh quyết liệt các team tham gia.

Bên cạnh đó, sức hấp dẫn của giải đấu còn đến từ những sự kiên bên lề như ASUS RoG Wave, ASUS RoG Slogan Contest hay ASUS RoG Crossword…. Với cách tham gia đơn giản và quỹ giải thưởng lên đến hàng chục triệu đồng, hệ thống sự kiện này đã tạo nên sự thu hút riêng của giải đấu.

SioL: Ứng cử viên nặng ký

Cuộc đua đến ngôi vô địch tháng thứ 2 có lẽ chỉ giữa ba cái tên WAG, Divo và SioL. Xuất hiện trong tuần đầu tiên, SioL đã được coi là một ứng cử viên nặng ký cho ngôi vị vô địch. Là một team DotA lâu đời đến từ TP.HCM, với sức mạnh vốn có và kinh nghiệm thi đấu tại các đấu trường cả trong và ngoài nước, SioL đã từng được đem so sánh với StarsBoba cùng ở TP.HCM.

"Cái tên Friends Forever xuất hiện đầu tiên ở ADC Gigabyte Cup vòng loại Việt Nam năm 2010. Trước kia là Masta. Trải qua nhiều thăng trầm, mọi người đồng ý lấy tên mới là Friends Forever." Đội trưởng SioL.Sai chia sẻ.

Không nằm ngoài dự đoán của nhiều người, SioL đã dễ dàng thâu tóm giải đấu. Lần lượt đánh bại những đối thủ "dưới cơ", các chàng trai Sài Gòn đã xứng đáng giành tấm vé đầu tiên bước vào vòng chung kết tháng Tư.

We Are Genius: "Thần đồng" mài sắt nên kim

Nếu như đã theo dõi diễn biến của cộng đồng DotA Hà Nội gần đây thì có lẽ không nhiều người còn xa lạ với cái tên WAG. Vừa mới thành lập vào tháng 12 năm ngoái, 5 chàng trai trẻ đã cùng nhau khổ công luyện tập. Thành công đầu tiên và đáng chú ý nhất chính là chức vô địch Skynet DotA Tournament trong thời gian gần đây. Được lựa chọn là 1 trong số 32 cái tên tiếp theo may mắn được tham dự ASUS tuần 2 tháng tư, WAG được kỳ vọng sẽ giữ vững phong độ để tiếp tục lên ngôi vô địch.

Vượt qua những thử thách ở vòng ngoài, họ bước vào trận chung kết đối mặt với D3 – một team Hà Nội khác cũng được đánh giá là khá tiềm năng. Được hỏi về chiến thuật trong trận đấu này, đội trưởng WAG.S trả lời: "Vì team D3 là một team khá mạnh ở Hà Nội nên WAG đã tung ra 1 trong số những con bài tủ của team là bộ đôi Omni Knight - Night Stalker. Và chưa bao giờ thất bại khi sử dụng chiến thuật này."

Đúng như tính toán ban đầu, WAG đã hạ gục đối thủ sau gần 40 phút. Về cá nhân game thủ WAG.phongvan (sử dụng Night Stalker) đã có một trận đấu xuất sắc. Tận dụng mọi sở hở của đối phương, NS liên tục bắt lẻ hero đối phương góp công rất lớn vào việc làm phá vỡ đội hình mass push (gồm nhiều hero có khả năng đẩy cổng rất nhanh nhằm kết thúc sớm trận đấu) của đội bạn. Như vậy danh hiệu nhà vô địch tuần thứ hai đã tìm được chủ nhân

Divo: Nhà vô địch trẻ tuổi

Có lẽ trong ba cái team cạnh tranh chức vô địch thì Divo được coi là yếu thế nhất. Chỉ mới được thành lập cách đây chưa đầy một tháng và giải đấu đầu tiên mà họ tham dự chính là ASUS RoG tuần 3 tháng tư, chắc chắn khả năng teamwork của họ sẽ không thể sánh bằng 2 "đàn anh" kia được. Tuy nhiên bù lại với sự thiếu sót đó, những thành viên của team đều là những game thủ có kỹ năng cá nhân tốt. Đáng chú ý nhất là hai cái tên Divo.N.T.T đã từng là thành viên của team Skynet và Divo.taokobiet a.k.a Tungcon_vn đã từng là thành viên của team Full Louis – nhà vô địch ASUS tháng ba.

Phải đối mặt với hai đối thủ đáng gờm trong vòng chung kết tháng, đội trưởng Divo.N.T.T đã phát biểu rất khiêm tốn: "Phải gặp SioL và WAG trong vòng đấu tới đây có lẽ team mình khó có cơ hội, những Divo sẽ cố gắng hết sức. Biết đâu rằng họ sẽ xảy chân."

Cuộc đua tam mã

Khác với tháng trước, vòng chung kết ARC tháng tư sẽ có một chút thay đổi về thể thức thi đấu. Ban tổ chức sẽ chọn ra những team có thành tích thi đấu tốt nhất ở từng tuần để bốc thăm

chia bảng thi đấu vòng tròn tính điểm. Bốn đội có điểm số cũng như chỉ số phụ tốt nhất sẽ được lựa chọn để đi tiếp vào vòng đấu playoffs thi đấu theo thể thức Double Elimination (các đội thua sẽ vẫn có thể tiếp tục thi đấu và có cơ hội giành vé vớt). Hình thức thi đấu mới này sẽ tạo điều kiện cho 12 đội tham dự có thêm nhiều cơ hội cọ xát và nâng cao tính cạnh tranh hơn.

Thực sự không mấy ngạc nhiên khi trải qua ngày thi đấu đầu tiên, ba cái tên mạnh nhất là WAG, SioL và Divo đều vượt qua vòng đấu bảng khá dễ dàng để ghi tên mình trong vòng đấu loại trực tiếp cân não. Việc tranh giành tấm vé cuối cùng còn lại ở bảng A diễn ra vô cùng kịch tính. Cả 3 đội D3,Bbnet và Timchung đều rất cân bằng với điểm số ngang nhau. Ban tổ chức phải dựa theo yếu tố phụ đó là time rating (team nào giành chiến thắng sớm hơn và để thua muộn hơn sẽ có lợi thế) để phân định thắng thua và cái tên may mắn nhất đó chính là D3.

Như vậy trong số bốn cái tên mạnh nhất, có tới 3 cái tên đến từ Hà Nội. DotA Hà Nội tiếp tục được kỳ vọng sẽ lật đổ đế chế DotA TP. HCM như Full Louis đã làm được trong vòng chung kết ASUS RoG Championship tháng ba vừa qua.

Không làm người hâm mộ phải thất vọng, các chàng trai trẻ Divo đã đánh bại "lão làng" SioL không chỉ một lần mà là 2 trận đấu liên tiếp (một trận bán kết nhánh thắng và một trận chung kết nhánh thua). Mặc dù đã rất cố gắng nhưng đội trưởng Sai và đồng đội không thể làm gì hơn trước một Divo trẻ trung, đầy sức mạnh cộng thêm tinh thần thi đấu hết mình.

Trong khi đó, WAG gặp lại D3 tái hiện lại trận chung kết ở tuần đấu thứ hai. Khác với lần trước, trong trận đấu này WAG quyết định sử dụng bộ ba hero Anti Mage; Invoker và Puck. Tuy nhiên, ý đồ chiến thuật của họ không được suôn sẻ như trận đấu trước. D3 khôn khéo sử dụng hero Silencer khắc chế rất tốt đối phương, góp phần rất lớn vào việc kiểm soát thế trận trong khoảng thời gian đầu trận đấu.

"Bọn mình đã khá bất ngờ khi họ sử dụng Silencer. Hero này khắc chế gần như hoàn toàn bộ ba của đội. Nhưng về cuối game nhờ sự xuất sắc của Anti Mage by Babie và Earth Shaker by Izumin mà WAG đã dần lấy lại được thế trận" đội trưởng WAG.S chia sẻ.

Vượt qua một trận đấu đầy khó khăn, WAG đã dần lấy lại được phong độ. Đánh bại Divo trong trận chung kết nội bộ Hà Nội, WAG đã chính thức ghi tên mình vào vòng đấu tiếp theo

Còn nửa chặng đường

Như vậy ASUS RoG Championship đã khép lại một nửa chặng đường. Trong thời gian tiếp theo, giải đấu sẽ tiếp tục diễn ra để tìm kiếm những cái tên tiếp theo được góp mặt tại sự kiện onLan hoành tráng ở Sài Gòn. Còn rất nhiều cái tên đáng chú ý khác của DotA nước vẫn chưa ra mặt, liệu rằng Skynet, Truma… có thể tiếp tục đại diện cho Hà Nội để thống trị giải đấu và liệu rằng StarsBoba còn có cơ may được lựa chọn để trở lại với ngôi vương? Mọi diễn biến hấp dẫn tiếp theo vẫn còn đang ở phía trước, hãy thường xuyên tại trang chủ Garena (garena.vn) và trang chủ của giải đấu (asusrog.vn) để có những thông tin cập nhật nhất.

DUY TRẦN

Đặt càng nhiều Giảm giá càng cao, đến 35%

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN

Hãy gọi Miền Bắc 04 3512 1819 (ext 1) Miền Nam 08 3930 4324 (ext 1) hoặc truy cập

Thủ tục ĐƠN GIẢN
Nhận tạp chí NHANH CHÓNG tại nhà

HOTLINE Miền Bắc : (04) 3512 3011 Miền Nam : (08) 3930 2120

pcworld.com.vn/datbao

BẢNG GIÁ ĐẶT DÀI HẠN

Tạp chí	Ngày phát hành	Giá bìa (đ)	1 tạp chí	Đặt đồng thời 2 hoặc 3 loại tạp chí		Đặt đồng thời 4 loại tạp chí	
			12 tháng	6 tháng	12 tháng	6 tháng	12 tháng
			Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 35%
Thế Giới Vi Tính B Giải pháp kinh doanh hiệu quả	Ngày 01 (Miền Bắc: 03)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
e++ Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao	Ngày 05 (Miền Bắc: 07)	20.000	180.000	90.000	168.000	84.000	156.000
Thế Giới Vi Tính Công nghệ máy tính và mạng	Ngày 15 (Miền Bắc: 17)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
Thế Giới Game Game và giải trí	Ngày 25 (Miền Bắc: 27)	15.000	135.000	67.500	126.000	63.000	117.000

Bạn đọc ở ngoại nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện 36.000đ/12tháng/quyển.
Tạp chí e++ đã có mặt tại Phòng chờ C sân bay Nội Bài và Tân Sơn Nhất.

Đố vui có thưởng tháng 6/2011

Phần thưởng của Mục "Đố vui có thưởng" kỳ tháng 6 này là 3 bộ loa X-mini Max v 1.1, với giá bán lẻ: 849.000 vnđ/bộ do công ty Kianex tài trợ. Ngoài 3 bộ loa, ba bạn đọc này sẽ nhận được tặng thêm 12 kỳ đọc tạp chí điện tử Thế Giới Game.

Ngoài ra Thế Giới Game sẽ tặng 7 giải khuyến khích mỗi giải là 12 kỳ đọc bản điện tử Thế Giới Game. Bạn đọc sẽ được tặng 1 tạp chí điện tử Thế Giới Game kỳ mới phát hành tháng 25/5/2011 cho 100 bạn đầu tiên gửi bài tham gia trả lời.

Để tham gia cuộc thi đố vui, bạn đọc vui lòng ghé thăm website *www.thegioigame.vn* từ ngày 26/5/2011 đến ngày 5/6/2011, tìm banner quảng cáo của cuộc thi rồi nhấp chuột để bước vào phần trả lời câu hỏi.

Ngoài ra, đừng quên tham gia bình chọn cho GameCup 2011 tại *http://binhchon.pcworld.com.vn/gamecup* với nhiều phần quà may mắn đang chờ đón các bạn.

Chúc các bạn may mắn!

Bạn đọc Nguyễn Hoàng Lâm (bên phải) đã trúng giải kỳ tháng 4/2011

Pocket Arena: Người hùng lộ diện

Chúc mừng 3 bạn đạt điểm cao nhất của cuộc thi "Vũ đài bỏ túi" (*www.pocketarena.com*) và giành được các giải thưởng chung cuộc sau đây:

1. **Giải Nhất** là một chiếc máy tính bảng Samsung Galaxy Tab đã thuộc về bạn **Xuanth** với số điểm đạt được là 27.333.700 điểm

2. **Giải Nhì** là một dàn âm thanh Samsung Home Theatre HT-C453 đã thuộc về bạn **Dangkien89** với số điểm đạt được là 14.471.050 điểm

3. **Giải Ba** là một máy ảnh kỹ thuật số Samsung Digital Camera WB650 đã thuộc về bạn **Thuyhong77** với số điểm đạt được là 12.231.100 điểm.

Kết quả đố vui có thưởng số tháng 5/2011

Vào một chiều hè ngày 26/4/2011, chỉ 1 ngày sau khi Thế Giới Game được phát hành rộng rãi trên toàn quốc, hai bạn đọc tại Biên Hoà, Đồng Nai đã nhanh chóng gửi sớm nhất đáp án đúng. Đáp án chính xác cuối cùng là tựa game "E.T the Extra Terrestrial". Bạn đọc vui lòng xem bài viết về tựa game đặc biệt này trong mục Điện Ảnh cùng kỳ.

Thế Giới Game chúc mừng 2 bạn đọc đã trở thành chủ nhân của 2 tay cầm Nazar V48:

- **Nguyễn Vũ Đăng Khoa**
(ĐT: 163420011, chaos_darknight@yahoo.com.vn)
- **Hoang Quoc Bao**
(ĐT: 1233112268, hoangquocbao_bao@yahoo.com)

Mời 2 bạn liên hệ với Thế Giới Game qua email: ***game@pcworld.com.vn*** hoặc ***loinh@pcworld.com.vn*** để nhận quà.

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
game@pcworld.com.vn
Ví dụ, Subject:
Gioi thieu game Z

- **Quảng cáo, rao vặt:**
quangcao@pcworld.com.vn
Ví dụ, Subject:
Quang cao cty ABC

- **Đặt báo, phát hành:**
phathanh@pcworld.com.vn
Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA

- **Thử nghiệm sản phẩm:**
testlab@pcworld.com.vn

- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
ykien@pcworld.com.vn

- **Thông cáo báo chí:**
pressrelease@pcworld.com.vn

- **Giải đáp kỹ thuật:**
http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

HALO

Kết Tinh Công Nghệ Thỏa Mãn Đam Mê

www.haloshop.vn

Giảm Giá Mạnh Tay
Mua Ngay Máy Tốt

"HỌC THẬT GIỎI - THƯỞNG THẬT NHIỀU "

Phần Thưởng dành cho học sinh khá - giỏi mua hàng tại HALO

Phiên Bản 8GB

5.080.000 đ → 4.680.000 đ

Phiên Bản 32GB

6.480.000 đ → 5.880.000 đ

(Áp Dụng Từ 15/05/2011 - 15/06/2011)

(Cắt phiếu tặng thưởng trang 07 + Giấy khen cuối năm)

~~5 300 000 VNĐ~~

3 500 000 VNĐ

- Trọn Bộ Sản Phẩm Gồm :
  - + 1 Máy PSP 1000
  - + 1 Bóp Vải Đựng Máy
  - + 1 Dây đeo tay
  - + 1 Bộ Adapter
  - + 1 Pin sạc
  - + 1 Tai nghe

Giảm Giá Máy PSP - GO

Tặng 10 Games

Tặng Game Full Thẻ Nhớ

Chỉ 4.080.000 Đ

(Tặng 5 Games)

+

HDD 160GB

Mua Máy NintendoWii

Tặng Ngay Ổ Cứng 160GB

(Tặng 20 games)

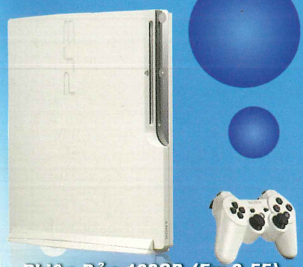
NINTENDO 3DS™

Thế Giới Game 3D Chân Thật

TƯ VẤN, THIẾT KẾ, MỞ PHÒNG GAME PLAYSTATION 3, XBOX360

Phiên Bản 160GB (Fw 3.55)

(Tặng 5 games)



Phiên Bản 160GB (Fw 3.55)

(Tặng 5 games)

XBox360 Slim 4GB

Đời Mới Nhất - Giá Không Đổi

KINECT

(Tặng 2 games)

(Tặng 5 Games)

Đại Lý Apple Chính Thức Tại Việt Nam

- Giá Tốt Nhất
- Bảo Hành 1 năm
- Hàng Trăm Phụ Kiện Phong Phú
- Hàng Ngàn Ứng Dụng Miễn Phí
- Vô số Phim HD Cho iPhone, iPad Với Phụ Đề Đầy Đủ

MacBook Pro / MacBook Air

iPad

iPhone 4

iPod Touch

iPod Nano

iPod Shuffle

82 -84 Pasteur - Phường Bến Nghé - Quận 1

ĐT : (08) 39 144 111 - 39 144 222

MỜI BẠN THAM GIA

BÌNH CHỌN TRỰC TUYẾN tại

http://binhchon.pcworld.com.vn

SẢN PHẨM CNTT-TT UA CHUỘNG NHẤT 2011
từ ngày
15/4 - 31/5/2011

GIẢI PHÁP CNTT-TT HAY NHẤT 2011
từ ngày
25/4 - 10/6/2011

SẢN PHẨM GIẢI TRÍ, THỂ THAO ĐIỆN TỬ UA CHUỘNG NHẤT 2011
từ ngày
25/4 - 10/6/2011

CƠ HỘI TRÚNG CÁC GIẢI THƯỞNG CÓ GIÁ TRỊ

KHI THAM GIA BÌNH CHỌN

Giải Đặc biệt
Quà tặng trị giá
20.000.000đ

Giải Nhất
Quà tặng trị giá
15.000.000đ

Giải Nhì
Quà tặng trị giá
10.000.000đ

Giải Ba
Quà tặng trị giá
5.000.000đ

và nhiều sản phẩm/dịch vụ giá trị khác từ các nhà tài trợ.

Tài trợ Chính: SAMSUNG

Tài trợ Vàng: Kingston TECHNOLOGY

Tài trợ Quà tặng: ionxcess, APTECH COMPUTER EDUCATION FPT - APTECH, DrayTek, COOLER MASTER, NOKIA Connecting People

Để biết thêm chi tiết về chương trình bình chọn và tài trợ, vui lòng liên hệ: Cô **Đồng Thị Phương Thảo**
Tel: (08) 3930 4324 ext 155 - **Fax:** (08) 3930 4338 - **Email:** thaodtp@pcworld.com.vn

GIGABYTE™

GIGABYTE GTX560

QUẠT BIẾN TẦN KÍCH THƯỚC SIÊU LỚN 100mm

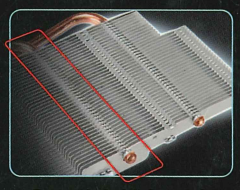
SIÊU MÁT! CỰC ÊM!

★ *Quạt Biến Tần 100mm Cực Êm*

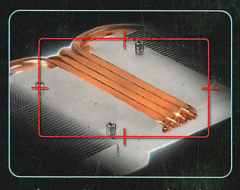
★ *4 ống dẫn nhiệt bằng đồng nguyên chất*

Unique Technology from GIGABYTE
Ultra Durable™ VGA
2oz Copper PCB
Japanese Solid Capacitor
Tier 1 Samsung / Hynix memory
Ferrite Core \ Metal Choke
Lower RDS(on) MOSFET

WINDFORCE™
ANTI-TURBULENCE COOLING



▲ Quy trình không hàn



▲ Ống dẫn nhiệt kết nối trực tiếp với GPU
▲ Quy trình không hàn

GIGABYTE WINDFORCE™ Series

GV-N56GOC-1GI

Trang bị NVIDIA GeForce® GTX 560 GPU.
Bộ nhớ GDDR5 dung lượng 1GB/256bit.
Ngõ xuất tín hiệu gồm dual DVI-I và mini HDMI.
Quạt GIGABYTE WINDFORCE™ 2X được thiết kế nghiêng, lá tản nhiệt song song.
Công nghệ Siêu Bền VGA với linh kiện chất lượng cao.

NVIDIA GeForce CUDA
NVIDIA 3D VISION READY
PhysX by NVIDIA

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner
CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thúy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

www.gigabyte.vn